Nintendo Switch · eShop · Retro

04/21 · Ausgabe 288 · € 5,50

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 905508 04

Österreich € 6,20; Schweiz sfr 8,80; Benelux € 6,50; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 7,20

VORSCHAU

MARIO GOLF SUPER RUSH

Frisch angekündigt: Golfspaß mit Mario!
Außerdem im Heft: Das alles erwartet Switch-Besitzer dieses Jahr – Plants vs. Zombies, Diablo 2: Resurrected und vieles mehr!

VORSCHAU

SPLATOON 3

Das ist neu im bunten Shooter!

TEST

BRAVELY DEFAULT 2

Im Check: Edel-RPG exklusiv für Switch!

Ausgleichssport

Jetzt bequem
online bestellen
oder abonnieren

shop.playfünf.de

Auch digital erhältlich | epaper.videogameszone.de

Ein Produkt der
COMPUTEC
marquard group

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Da ist es also passiert: Nintendo hielt seit über einem Jahr endlich mal wieder eine richtige Direct ab! Wir könnten jetzt beleidigt sein, dass der Termin der Veranstaltung für unsere Heftproduktion alles andere als ideal lag, aber es überwiegt die Freude, endlich ein paar handfeste Informationen zu den kommenden Switch-Spielen aus erster Hand zu bekommen! Wir haben die Fakten für euch in Vorschauen aufbereitet und hoffen, die Vorfreude auf Titel wie Splatoon 3, Project Triangle Strategy, Mario Golf: Super Rush und Co. so weiter steigern zu können. Nach den harten letzten Monaten, nicht nur, was die Informationsarmut zu kommenden Switch-Spielen betrifft, sondern natürlich auch wegen des nach wie vor anhaltenden Lockdowns und der grassierenden Pandemie, tut so ein Lichtblick wirklich gut: Während Ausgabe 03/21 bei sibirischen Temperaturen fertiggestellt wurde, scheint momentan die Sonne beim Tippen ins Homeoffice-Büro. Also wird alles gut? Nun ja, was ist schon perfekt, um ehrlich zu sein, hatten wir noch ein paar mehr Hochkaräter von der Direct erwartet. Aber nun, wo die Tradition der Info-Streams anscheinend wiederbelebt wurde, kann es ja gut sein, dass wir in den nächsten Wochen und Monaten weitere Neuigkeiten von Nintendo bekommen. Nicht mehr in Form von Vorschauen ins Heft geschafft haben es die Pokémon-Ankündigungen, doch keine Sorge, um die kümmern wir uns natürlich im nächsten Heft dafür umso sorgfältiger.

Wir nutzen die Zwischenzeit außerdem effektiv, um für euch die spannendsten und interessantesten Switch-Spiele der letzten Wochen zu testen und euch im Heft zu verraten, ob sich der Kauf lohnt. In dieser Ausgabe haben wir mit Persona 5 Strikers, Bravely Default 2, Puyo Puyo Tetris 2 und mehr wieder einige vielversprechende Kandidaten durchs Testlabor geschickt. Wer sich auf die Jagd nach Katzen-Insignien in Bowser's Fury begeben will, nutzt unsere praktische Komplettlösung im Service-Bereich, und für Retro-Freunde werfen wir in der Kolumne einen Blick auf bockschwere Game-Boy-Klassiker – und führen sie uns erneut zu Gemüte! Was wir dabei empfanden, lest ihr weiter hinten im Heft!

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

ZAHLEN & FAKTEN 04/2021

Willkommen zurück
Ex-Praktikant Yannik widmet sich in dieser Ausgabe als freier Autor dem Rollenspielschwergewicht Bravely Default 2. Sein Urteil als Japan- und Genre-Experte lest ihr im Testbereich!

Kurz vor knapp
Eben jener Test zu Bravely Default 2 war in dieser Ausgabe auch der letzte Artikel, der das Heft vervollständigt hat. Gut Ding will eben Weile haben – und das Spiel ist echt umfangreich!

Vor zehn Jahren
wurde die erste Nintendo Direct ausgestrahlt (allerdings nur in den USA und Japan). Wie die Zeit vergeht – die letzte „richtige" Direct (also keine Mini- oder Indie-Version) vor der Februar-Direct 2021 fand im September 2019 statt.

HEFTINHALT 04/2021

START

Editorial 03

Heftinhalt 04

Aktuelles 06

MAGAZIN

Toads Schatzsuche nach unveröffentlichten Nintendo-Spielen ... 12

VORSCHAU

Splatoon 3 18

Mario Golf: Super Rush 22

Diablo 2: Resurrected 26

Project Triangle Strategy 30

Subnautica: Below Zero 32

Plants vs. Zombies: Schlacht um Neighborville 34

Termine 36

TEST

Team & Meinungsmache 38

Bravely Default 2 40

Little Nightmares 2 44

Olija 48

Persona 5 Strikers 52

Puyo Puyo Tetris 2 56

Thomas was Alone 60

Disjunction 62

Grindstone 64

Topspiele 66

SERVICE

Komplettlösung Bowser's Fury 70

RETRO

Retro-Kolumne: Die Schlümpfe und andere verschlumpft schwierige Infogrames-Spiele 80

N-ZONE Zeitreise 84

COMMUNITY

Interaktiv 86

Leserbriefe 92

FINALE

Thema des Monats 96

Ausblick/Impressum 98

40 | TEST | BRAVELY DEFAULT 2

30 | VORSCHAU | PROJECT TRIANGLE STRATEGY

44 | TEST | LITTLE NIGHTMARES 2

64 | TEST | GRINDSTONE

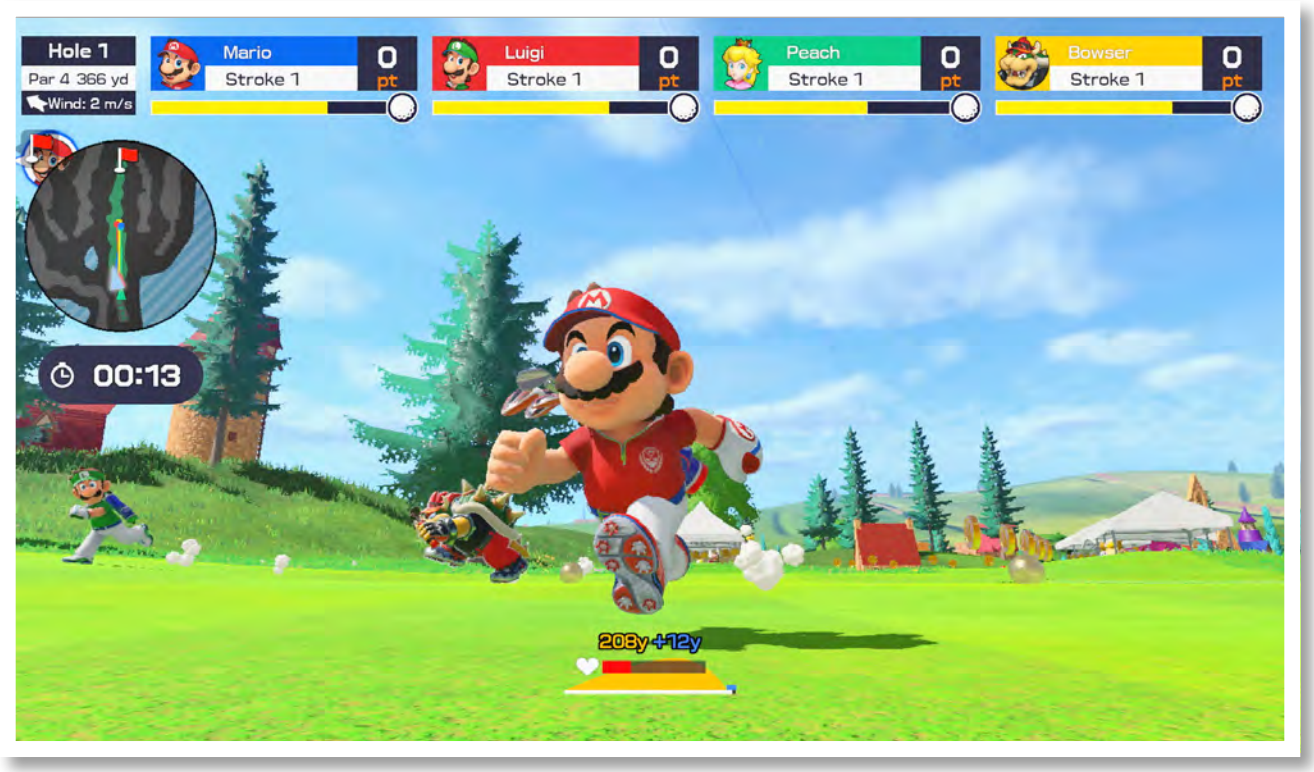
48 | TEST | OLIJA

12 | MAGAZIN | TOADS SCHATZSUCHE NACH UNVERÖFFENTLICHTEN NINTENDO-SPIELEN

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

ENDLICH WIEDER EINE GROSSE DIRECT!

Nach unendlich langem Warten durften sich Nintendo-Fans im Februar endllich wieder über eine “richtige” Direct freuen! Wir fassen sämtliche Infos und Spiele der Präsentation zusammen.



Wir schreiben den 05. September 2019, ein Donnerstag: Nintendo strahlt eine sogenannte “klassische” Direct aus, unter anderem werden Pokémon Schwert & Schild und Luigi’s Mansion 3 gezeigt, beide Spiele sollen noch später im selben Jahr erscheinen. Üblicherweise hält das japanische Unternehmen alle paar Monate eine solche Videopräsentation ab. Doch das galt nach dieser Direct lange Zeit nicht mehr, stattdessen setzte Nintendo 2020 auf kürzere, spezifische Formate in höherer Anzahl. Viele Fans fanden sich bereits mit der vermeintlichen Tatsache ab, dass es keine “großen”, “normalen” Directs mehr geben wird. Doch siehe da, Nintendo ist ja immer für eine Überraschung gut … so zum Beispiel im Februar 2021. Da kündigte Big N nämlich unerwartet und kurzerhand eine neue solche “klassische” Direct an, die auch schon kurz darauf gezeigt wurde, nämlich am 17. Februar 2021. In rund 50 Minuten Videopräsentation wurden über 30 Switch-Spiele präsentiert.

Den Anfang machte Super Smash Bros. Ultimate beziehungsweise der jüngste DLC für das erfolgreiche Prügelspiel: Pyra (sowie ihre alternative Version namens Mythra) aus dem Japano-Rollenspiel Xenoblade Chronicles 2. Die Zwei-in-Eins-Kämpferin erscheint im März 2021 inklusive neuer spezifischer Stage sowie Musikstücken aus dem Rollenspiel für 5,99 Euro beim Einzelkauf oder als

Teil des sogenannten Fighter's Pass Vol. 2, der mit 29,99 Euro zu Buche schlägt und bis Jahresende sechs zusätzliche Kämpferinnen und Kämpfer beinhaltet. Danach soll übrigens Schluss sein mit Zusatzinhalten für SSB Ultimate. Als nächstes durften sich Fans von Fall Guys: Ultimate Knockout freuen, denn das quirlige Online-Multiplayer-Gerangel kommt im Sommer 2021 auf die Switch. Das Online-Battle-Royale im Comic-Look ist bisher nur für PC und Playstation verfügbar. Weiter ging's mit dem atmosphärischen und kreativen Zeitschleifenspiel Outer Wilds. Release: ebenfalls Sommer 2021. Famicom Detective Club, eine stark überarbeitete Neuauflage eines alten und eher unbekannten NES-Spiels, erscheint am 14. Mai 2021 für die Switch und besteht aus zwei Teilen, die beide in einem Game enthalten sind. Im Sommer kommen mit Samurai Warriors 5 außerdem actiongeladene Musou-Kämpfe auf die Hybridkonsole. Mit Legends of Mana hält am 24. Juni 2021 ein hübsches Rollenspiel-Remaster Einzug auf der Nintendo Switch. Monster Hunter Rise, das war ja bereits bekannt, kommt am 26. März auf den Markt und wurde in der Direct nochmal präsentiert, um die Vorfreude unter den Fans und Switch-Spielern anzuheizen.

Danach folgte die erste größere Überraschung des Livestreams: ein neues Mario-Sportspiel! Dabei handelt es sich um Maro Golf: Super Rush, wie der Name schon verrät also ein Golf-Spiel mit Super Mario und Konsorten. Das Game erscheint am 25. Juni 2021 und bietet neben der klassischen Button-Steuerung auch optionale Bewegungseingabe ähnlich wie seinerzeit auf der Wii bei Wii Sports. Neben normalem Golf-Gameplay gibt's auch abgefahrene Spezialmodi wie zum Beispiel Speed-Golf. Schon deutlich früher erscheint für die Switch ein Port von Tales from the Borderlands (nämlich am 24. März), das bereits in der Vergangenheit für andere Plattformen veröffentlicht wurde. Der Free2Start-Titel Capcom Arcade Stadium ist bereits erschienen und zwar direkt im Anschluss an die Direct. Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse wird am 16. März 2021 veröffentlicht; das Spiel mit dem schwarzen Humor ist vor einigen Jahren ursprünglich für die erste Xbox erschienen. No More Heroes 3, bereits länger angekündigt, hat ein finales Releasedatum bekommen: 27. August 2021. Außerdem gab es einen ersten echten Gameplaytrailer zu sehen. Neon White soll im Winter 2021 erscheinen, dabei handelt es sich um ein Actionspiel mit interessantem Kartensystem des Publishers Annapurna Interactive. Bei DC Super Hero Girls: Teen Power darf in erster Linie eine junge Zielgruppe in die Rolle von Teenie-Superheldinnen schlüpfen. Die Complete Edition von Plants vs. Zombies: Battle for Neighborville kommt bereits am 19. März.

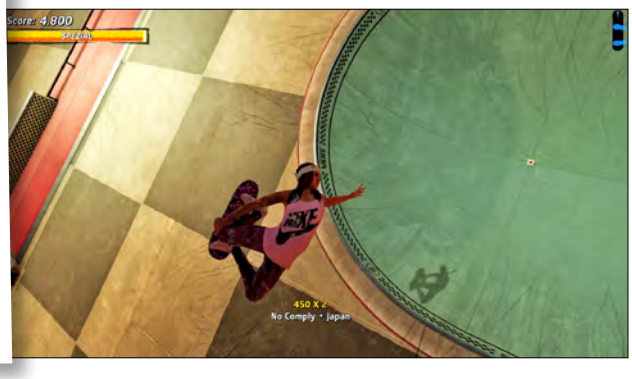
Am 21. Mai erwartet Switch-Spieler dann etwas Neuartiges: Miitopia wird veröffentlicht und damit ein Game, das ursprünglich für den 3DS erschienen ist. Stehen uns in Zukunft weitere 3DS-Ports bevor, nachdem nun annähernd alle Wii-U-Nintendo-Titel portiert wurden? Möglicherweise! Miitopia auf der Switch wurde technisch und inhaltlich verbessert, spielerisch bleibt's beim super simplen Rollenspiel mit abstrusem Humor. Gezeigt wurde als nächstes das Crossover von Super Mario und Animal Crossing anlässlich des Mario-Jubiläums, danach ging es weiter mit Project Triangle Strategy von Square Enix, das 2022 für die Switch erscheinen soll. Eine Demo des Rollenspiels ist bereits im eShop verfügbar. Star Wars Hunters, ein Free2Play-Mehrspieler-Teamshooter von Zynga, den Machern unter anderem von Farmvile und Mafia Wars, soll 2021 erscheinen. Knockout City von Electronic Arts wird am 21. Mai veröffentlicht, dabei handelt es sich um ein Völkerball-Onlinespiel. World's End Club kommt am 28. Mai, eine brutale und durchgeknallte Visual Novel. Der 2020-Hit Hades erhält am 19. März eine physische Version auf Cartridge. Ninja Gaiden Master Collection erscheint am 10. Juni 2021 und vereint die drei modernen Teile der Reihe in einer Sammlung.

Weiter ging es mit Hyrule Warriors: Zeit der Verheerung, zum Spiel erscheint ein Erweiterungspass, der in drei Wellen veröffentlicht wird, und zwar am 28. Mai 2021 sowie im Juni und November des aktuellen Jahres. Bravely Default 2, bereits Ende Februar veröffentlicht, wurde ebenfalls nochmal kurz in der Direct gezeigt. Auch schon erschienen: Ghosts'n Goblins Ressurection (25. Februar) sowie der Battle-Royale-Shooter Apex Legends (09. März 2021). Saga Frontier Remastered findet am 15. April seinen Weg auf die Nintendo-Konsole. Der Nachfolger zu The Legend of Zelda: Breath of the Wild wurde kurz erwähnt, es gibt aber aktuell nichts Neues. Neuigkeiten sollen allerdings im Laufe des Jahres folgen, die Entwicklung schreite gut voran, so Nintendo. Dafür erscheint am 16. Juli 2021 eine HD-Neuauflage von The Legend of Zelda: Skyward Sword für die Switch. Das 2011 ursprünglich für die Wii erschienene Spiel wurde neben der bekannten Bewegungssteuerung um eine klassische Button-Steuerung ergänzt, außerdem erscheinen Joy-Cons im Skyward-Sword-Design. Den Abschluss der Direct bildete dann eine überraschende Neuankündigung: Splatoon 3! Erscheinen soll das Spiel erst nächstes Jahr.

TONY HAWK'S PRO SKATER KOMMT FÜR DIE SWITCH

Das Skateboardspiel wurde endlich auch für die Nintendo-Konsole angekündigt.

Bereits im August 2020 erschien mit Tony Hawk's Pro Skater 1+2 eine komplett überarbeitete und moderne Neuauflage der ersten zwei Spiele der Reihe für Playstation, Xbox und PC. Die Switch wurde zu dem Zeitpunkt noch nicht mit einer Version bedacht, jedoch wurden damals in der Demoversion bereits Hinweise auf einen Switch-Port entdeckt – man fand nämlich Angaben zur Steuerung mit Joy-Cons und Pro Controller. Dass die Neuauflage irgendwann auch für die Nintendo-Konsole erscheint, galt seitdem als relativ sicher. Eine offizielle Ankündigung stand aber aus. Bis jetzt! Nachdem zunächst Tony Hawk selbst als auch Nintendo und Activision per Twitter die Gerüchteküche anheizten, machten es die Verantwortlichen nur kurz nach der großen Nintendo Direct offiziell: Tony Hakw's Pro Skater 1+2 erscheint für die Switch! Wann genau, das steht zum Redaktionsschluss noch nicht fest, bisher ist lediglich von 2021 die Rede. Play5-Kollege Christian Dörre jedenfalls bewertete die Playstation-4-Version mit einer 8 von 10 und wusste viel Positives von dem Skateboardspiel zu berichten. Bleibt für Fans zu hoffen, dass der Port auf die Switch gelingt und nur wenige technische Abstriche nötig sind, sodass das Spiel am Ende auch auf der Switch zu einem so zufriedenstellenden Ergebnis kommt.



DIABLO 2
KOMMT FÜR DIE SWITCH

Blizzard hat eine überarbeitete Neuauflage angekündigt.

Vor kurzem veranstaltete der Spiele-Publisher und -entwickler Blizzard seine diesjährige BlizzCon in einer rein digitalen Onlinevariante, zu deren Anlass es wie immer einige Ankündigungen gab. Unter anderem wurde eine Neuauflage von Diablo 2 angekündigt, das ursprünglich im Jahr 2000 erschien: Diablo 2: Resurrected, zu Deutsch "auferstanden", Release: 2021. Das vollständig überarbeitete Remake mit neuer Grafik erscheint für verschiedene Plattformen, unter anderem die Switch, und unterstützt plattformübergreifende Spielstände. Ebenfalls im Rahmen der BlizzCon für die Switch angekündigt und bereits erschienen: Blizzard Arcade Collection, eine Sammlung der drei Blizzard-Klassiker The Lost Vikings, Rock N Roll Racing sowie Blackthrone aus den 90ern. Die Collection ist im eShop für 19,99 Euro erhältlich.

N-ZONE-STECKBRIEF #67

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Candy Kong

ERSTER AUFTRITT:
Donkey Kong Country (1994)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Donkey Kong 64 (1999)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Candy Kong ist der große Schwarm von Donkey Kong. Sie ist eine besonders attraktive Affendame, lebt auf den Donkey-Kong-Inseln und gehört zur Kong-Spezies.

KURZBIOGRAFIE:
Ihren allerersten Auftritt hat Candy Kong im ersten Donkey Kong Country für das Super Nintendo von 1994. Dort betreibt sie Candys Speicher, wobei es sich einfach nur um die Speicherfunktion des Spiels handelt. In den beiden Nachfolgern der Country-Reihe für das SNES ist sie nicht vertreten, dafür aber wieder in Donkey Kong 64 für das Nintendo 64. Hier betreibt sie einen Musikladen namens "Candy's Musikstube", wo die Kongs Instrumente erwerben, mit denen sie Gegner besiegen und manche Sammelgegenstände erreichen können. Zudem erweitert sie auch die maximale Energie der Kongs. Weitere kleine Auftritte hat Candy unter anderem in DK: King of Swing, DK: Jungle Climber und Donkey Kong Jet Race.

TRIVIA:
Candy Kong gehört zu den größten Kongs, dank langer Arme und Beine sowie einem schmalen Körperbau besitzt sie ein im Vergleich zu den anderen Kongs sehr menschliches Aussehen. Sie hat außerdem blaue Augen und blonde Haare, meistens trägt sie buntes Makeup.

DIE E3 WIRD DIGITAL – REGGIE ÜBT KRITIK

Auch dieses Jahr wird die E3 nicht wie üblich stattfinden. Die Messepläne werden aber kritisiert.

Die Coronaviruspandemie hält die Menschheit weiterhin in Atem, das geht auch an der Videospielewelt nicht vorbei. So wurde schon letztes Jahr die Spielemesse E3 abgesagt, die deutsche Gamescom fand immerhin digital statt. Heuer soll die US-amerikanische Messe allerdings wiederbelebt werden, jedoch ebenfalls als komplett digitale Onlineveranstaltung. Das gab die Entertainment Software Association, kurz ESA, bekannt, entsprechende Konzepte würden bereits seit einiger Zeit erarbeitet. Die ESA ist zuständig für die E3. So soll die Messe voraussichtlich vom 15. bis 17. Juni 2021 stattfinden, am 14. Juni ist eine Art Preview-Event vorgesehen. Das Programm soll aus Keynotes, Ankündigungen und einer Award-Show bestehen, zuschauen kann jeder über das Internet per Livestream. Geplant ist außerdem, Spielern mittels Demos die Möglichkeit zu bieten, neue Games gleich selbst auszuprobieren; und zwar per Distribution über die bekannten Stores wie Steam oder Nintendo eShop in die eigenen vier Wände der Gamerinnen und Gamer. Der ehemalige Nintendo-of-America-Chef Reggie Fils-Aimé kritisierte in einem Interview derweil das Konzept der ESA für die diesjährige E3. Aus seiner Sicht sei die Digitalität der Messe unumgänglich, allerdings müsse mehr getan werden, um die Spieler und Fans wirklich miteinzubinden. Das reine Verfolgen von stundenlangen Streams mache für ihn nicht das aus, was eine E3 bieten soll. Wie die digitale Messe letztendlich gestaltet wird, ist allen Plänen zum Trotz ohnehin noch offen. Bis zum Juni kann sich also noch vieles ändern.

NEUE NES- UND SNES-SPIELE FÜR ONLINE-ABONNENTEN

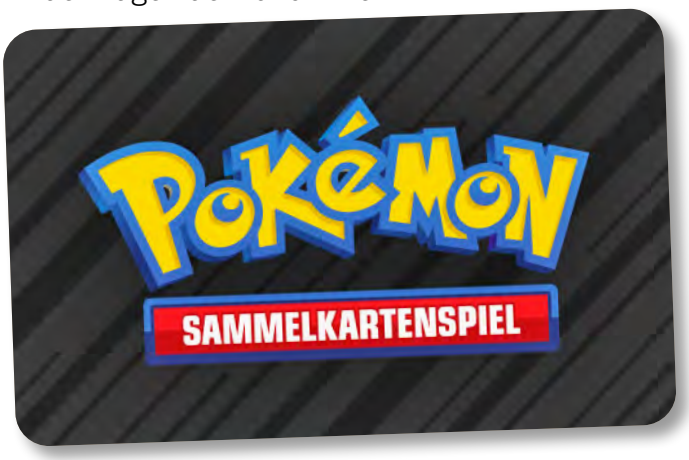
Im Februar gab es gleich vier Neuzugänge für die Nintendo Switch.

Seid ihr Nintendo-Switch-Online-Abonnent und habt der NES- beziehungsweise SNES-Bibliothek auf eurer Konsole schon länger keine Beachtung mehr geschenkt? Dann solltet ihr das unbedingt mal wieder tun und auf jeden Fall auch die Apps updaten, denn es gibt frische Neuzugänge aus dem Februar! So dürft ihr euch über insgesamt vier neue Spiele freuen, die ihren Weg auf die Switch gefunden haben. Dabei handelt es sich um die drei SNES-Klassiker Doomsday Warrior, Prehistorik Man sowie Psycho Dream und den NES-Titel Fire 'n Ice, auch bekannt als Solomon's Key 2. Um auf die neuen Spiele (sowie alle bereits im Rahmen der beiden Spiele-Bibliotheken erschienen Titel) zugreifen zu können, benötigt ihr ein Abonnement von Nintendo Switch Online. Das schlägt mit 3,99 für einen Monat, 7,99 Euro für drei Monate oder 19,99 Euro für ein ganzes Jahr zu Buche, auch eine Option für Familien wird angeboten. Neben dem Zugriff auf die NES- und SNES-Spiele erhaltet ihr damit auch Zugriff auf die Online-Modi von Nintendo-Spielen, spezielle Angebote sowie weitere Vorteile.

HYPE UM POKÉMON-SAMMELKARTENSPIEL

Die Produktion wird hochgefahren, um der enormen Nachfrage nachzukommen.

Das Pokémon-Sammelkartenspiel gibt es schon fast genauso lange wie die beliebten Taschenmonster selbst. Das Kartenspiel war zwar immer erfolgreich, in letzter Zeit hat sich allerdings ein regelrechter Hype um die Sammelkarten aufgebauscht. Der Grund: Streamer und andere Influencer haben das Thema für sich entdeckt und öffnen in Streams und Videos Booster-Packs mit zufälligen Karten, teils vor einem Millionenpublikum. Dabei handelt es sich bei besonders beliebten Videos oftmals um originalverpackte alte Booster-Packungen, die zu immensen Summen verkauft werden. Das alles führt dazu, dass auch neue Pokémon-Sammelkarten derzeit nur schwer oder oftmals gar nicht mehr zu bekommen sind; ein Ärgernis für viele Sammelkarten-Fans. Nun hat sich The Pokémon Company zum Thema zu Wort gemeldet und Besserung versprochen. So werde der Versand, der unter der globalen Pandemie und deren Folgen leidet, optimiert sowie die Druckkapazitäten erhöht, um der enormen Nachfrage nachzukommen. Bis sich das in einer Entspannung der Situation niederschlägt, kann es allerdings noch etwas dauern.



WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1451: Peach wurde in Super Mario Kart weder Peach noch Prinzessin Toadstool genannt, sondern schlichtweg „Princess“.

1452: Mario Kart 8 (Deluxe) ist einer der berüchtigten Nintendo-Titel, in denen Totakas Song versteckt wurde. Um die berühmte kurze Melodie zu hören, genügt es, auf irgendeinem der Kurse im Spiel, auf denen man Yoshis unter den Zuschauern finden kann, nahe zu diesen zu fahren. Hört genau hin: Die Yoshis summen die Melodie!

1453: Ein verworfenes Spiel für den Nintendo DS ist „Mario Motors“ oder auch „Mario Motors Inc.“, eine Art Mario-Kart-Spin-off. Hierbei sollte man sowohl Touchscreen als auch Mikrofon des Handhelds dazu nutzen, verschiedene Fahrzeuge im Mario-Stil und deren Bauteile herzustellen. Das Projekt wurde jedoch nicht weit vorangebracht und letztendlich gecancelt.

1454: Super Paper Mario wurde bei der erstmaligen Enthüllung als Gamecube-Titel angekündigt. Letztendlich erschien es jedoch verspätet für die Nachfolgekonsole Wii.

1455: Die Kugeln der Weisheit, des Mutes und der Kraft, die man in Paper Mario: The Origami King im Laufe der Geschichte sammeln muss, stellen eine klare Anspielung auf die Zelda-Reihe dar, in welcher diese drei Eigenschaften häufig eine große Rolle spielen und das Triforce bilden.

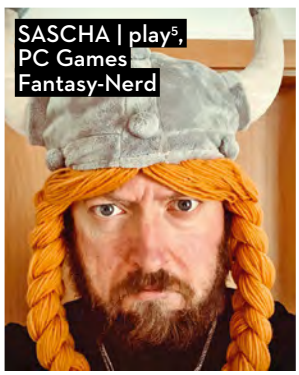
1456: Obwohl Bowser, zugegeben in einer etwas mutierten und kontrollierten Form, der Endgegner in Mario + Rabbids Kingdom Battle ist, spielt er in der Story so gut wie gar keine Rolle. Noch interessanter: In diesem Spiel spricht er, trotz des abschließenden Aufeinandertreffens, kein einziges Wort zu seinem Widersacher Mario!

1457: Mario Party 8 für Wii wurde in den USA kurz nach dem Release zurückgerufen. Grund hierfür war, dass Koopa-Magier Kamek auf dem Zugspielbrett folgenden Zauberspruch aufsagte: „Magikoopa magic! Turn the train spastic! Make this ticket tragic!“ Das Wort „spastic“ wurde in allen nachfolgenden Exemplaren durch „erratic“ ersetzt.

1458: Spielt man in Super Mario Party als Monty Maulwurf und muss in einem der Minispiele mit dem Hammer auf andere Montys schlagen, so hat als einziger Charakter von allen der Erdwühler Gewissensbisse. Man kann an ihm deutlich erkennen, dass ihn dieses Minispiel stresst!

1459: Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Tokyo 2020 stellt ein besonders kurioses Exemplar der Spielereihe dar. Während es schon Ende 2019 veröffentlicht wurde und das obligatorische Spiel zum weltweiten Event sein sollte, fanden die Olympischen Spiele 2020 letztendlich gar nicht statt – Schuld trägt die Corona-Krise.

1460: Marios Puzzle-Abenteuer Dr. Mario hieß in einer früheren Version noch „Virus“. Einem Screenshot aus dieser Zeit zufolge war Mario zwar schon als Doktor in diesem Spiel tätig, jedoch hatten die Viren andere Designs und zusätzlich sieht man eine Krankenschwester mit einem Hund. Sollte Dr. Mario ursprünglich also Tiere behandeln?



Wir lieben es.

Wir leben es.

- Lieblingsthemen: Gaming. IT. Entertainment.
- Mehr Stories. Mehr Hintergründe. Mehr Herz.
- Gründlicher. Übersichtlicher. Unterhaltsamer.
- Magazine. Apps. Webseiten. Streams. Podcasts. Und mehr.

shop.computec.de | Oder in eurem Store nach dem Magazin-Namen suchen:

Available on the App Store | JETZT BEI Google Play

Computec Media. Von Nerds für Nerds.

Folgt uns:

COMPUTEC
marquard group

TOADS SCHATZSUCHE NACH UNVERÖFFENTLICHTEN NINTENDO-SPIELEN

Mit Entdecker Toad auf Schatzjagd – wir graben vergessen geglaubte Spiele aus, die nie das Licht der Welt erblickt haben!

Der Weg zu einem fertigen Produkt ist oftmals lange und beschwerlich. Das fängt bei einfachen Artikeln an, jeder Redakteur kennt das: Man schreibt drauflos, nur, um wenig später festzustellen, dass man unzufrieden mit dem Ergebnis ist. Löschen und noch mal versuchen ist die Devise, und das gilt auch bei der Entwicklung von Unterhaltungsmedien! In manchen Fällen aber steht am Ende kein fertiges Produkt, sondern die Mühen waren allesamt vergeblich, Projekte werden eingestampft und erblicken mitunter nie das Licht der Öffentlichkeit. Um solche Kandidaten soll es bei diesem Special gehen; Spiele, die nie erschienen sind, und das aus den unterschiedlichsten Gründen. Als Basis des Artikels dienten dabei sowohl die Webseite unseen64.net als auch das Begleitbuch, welches die Autoren veröffentlicht haben. Wir können den Wälzer Video Games you will never play allen ans Herz legen, die sich für obskure und beinahe der Vergessenheit anheimgefallene Spieleideen interessieren! Wir haben für euch einige der spannendsten Kandidaten herausgepickt und beschreiben, was alles hätte sein können, weitaus mehr findet ihr bei den genannten Quellen. Schwierig gestaltete sich die Bebilderung, teilweise mussten wir auf Abbildungen ähnlicher Spiele zurückgreifen – das steht aber im dazugehörigen Text. Wir wünschen viel Vergnügen bei der Rundreise durch die Videospielgeschichte, die beinahe nie geschrieben wurden. Den Start machen die älteren Nintendo-Plattformen, dann arbeiten wir uns weiter vor!

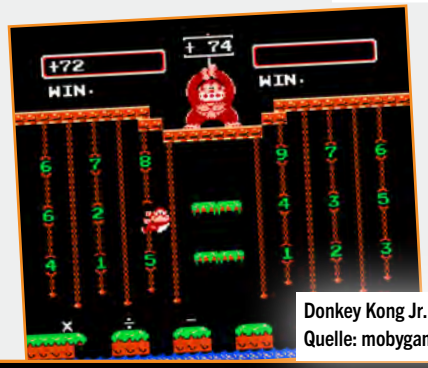
Katharina Pache

Ohne die Arbeit der Autoren von unseen64.net wäre dieser Artikel nicht möglich gewesen. Wenn ihr mehr zum Thema wissen oder die leidenschaftlichen Videospiel-Archäologen unterstützen wollt, könnt ihr dies durch den Erwerb des Buches Video games you will never play oder über Spenden an deren Patreon tun. Besonderer Dank gilt den folgenden Autoren: Conor Hutton, Damiano Bacci, Luca Taborelli, Jeff Wheaton, Alberto Li Vigni und Sebastian Zavala.

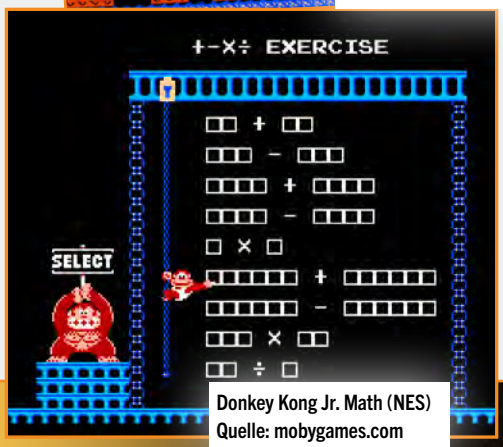
DONKEY KONG'S FUN WITH MUSIC

Plattform: NES
Entwickler: Nintendo

Der erste Titel, den wir uns genauer ansehen, ist Donkey Kong no Ongaku Asobi, oder Donkey Kong's Fun with Music, wie er auf Englisch hätte heißen sollen. Dass dieses Spiel existiert hat, wissen wir nur durch genau einen japanischen Artikel zum Thema aus dem Jahr 1983. Er beschreibt, was sich hinter dem Projekt verbarg, das bei Nintendo EAD in Arbeit war – der damals größten internen Entwicklerabteilung des Publishers. Im Stile des Lernspiels Donkey Kong Jr. Math, ein Rechen-Lernspiel aus dem Jahre 1983, sollten Kinder hier an Musik herangeführt werden. Das geschah in zwei Modi: Music Quiz und Donkey Band. Bei Music Quiz sollten Spieler die Noten, die Donkey Kong auf dem Bass vorträgt, auf einer riesigen Klaviatur nachspielen. Unterstützt wurde dabei sowohl ein Zweispieler- als auch ein Solomodus. Was sich hinter Donkey Band verbarg, lässt sich nur anhand eines verwaschenen Screenshots spekulieren – wahrscheinlich handelte es sich dabei um eine Art Musikeditor, ähnlich wie in Mario Paint oder viele Jahre später im gescheiterten Spieleprojekt Wii Music. Wieso Donkey Kong's Fun with Music nie fertiggestellt wurde, ist unbekannt, womöglich lag es aber daran, dass das Mathespiel miserabel ankam. Nintendos Lernspielreihe sollte einst drei Spiele umfassen: Nummer eins war Donkey Kong Jr. Math, das zweite ein Englisch-Lernspiel mit Popeye, das dritte wurde nie benannt und eingestellt. Gut möglich, dass es sich dabei um Fun with Music handelte. Über die Virtual Console auf Wii ist Donkey Kong Jr. Math verfügbar, falls ihr euch einen nahen Verwandten des eingestellten Spiels und eines der schlechtesten Donkey-Kong-Games aller Zeiten zu Gemüte führen wollt. Die Bilder stammen aus dem Mathe-Spiel, ähneln aber Fun with Music.



Donkey Kong Jr. Math (NES)
Quelle: mobygames.com

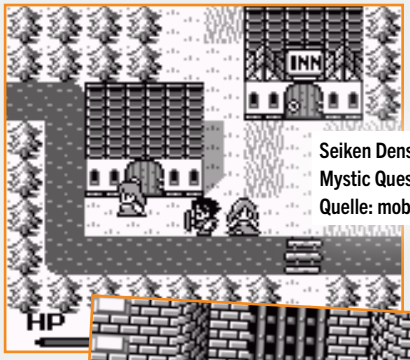


Donkey Kong Jr. Math (NES)
Quelle: mobygames.com

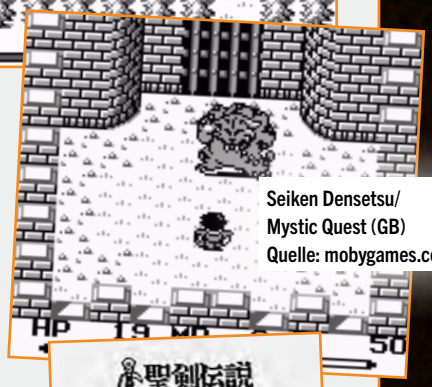
SEIKEN DENSETSU: THE EMERGENCE OF EXCALIBUR

Plattform: NES
Entwickler: Squaresoft

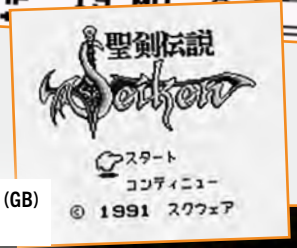
Seiken Densetsu? Das kennt man doch! Richtig, dahinter steckt die Reihe Secret of Mana, allerdings war der Name zuvor als Titel für ein nie veröffentlichtes Action-RPG vorgesehen. Seiken Densetsu: The Emergence of Excalibur war ein Action-Rollenspiel, das 1987 für das Famicom Disc System veröffentlicht werden sollte. Diese Hardware-Erweiterung für das NES erschien nie außerhalb von Japan. In einem Interview verriet ein Ex-Mitarbeiter von Squaresoft die Gründe dafür, dass Seiken Densetsu nie fertig gestellt wurde: Zum einen handelte es sich dabei um ein umfangreiches Projekt, aufgeteilt auf fünf Discs, also eine erhebliche Investition von Zeit und Geld, für eine Plattform, die nicht sonderlich verbreitet war. Dazu kam erschwerend, dass die Führungsetage des Konzern keinen Gefallen an Seiken Densetsu fand. Und so geschah es, dass der Titel trotz bereits angelaufener Werbung eingestellt wurde! In einem Informationsschreiben kontaktierte Squaresoft Vorbesteller, bot eine Erstattung des Preis an und verwies als Alternative auf ein anderes, neues RPG, welches bald das Licht der Welt erblicken sollte: ein kleines Spielchen mit dem Titel Final Fantasy. Was daraus wohl geworden ist … wie auch immer, Seiken Densetsu hatte bereits Merkmale, die auch im ersten veröffentlichten Secret of Mana von 1991 auftauchten, obschon es inhaltlich keinerlei Gemeinsamkeiten gibt. Wieso dann der gleiche Name für beide Projekte? Eventuell, um sich das Geld für die Eintragung einer neuen Marke zu sparen. Im unveröffentlichten Seiken Densetsu jedenfalls wählt man aus acht unterschiedlichen Charakteren vier Begleiter aus, die mit ins Abenteuer ziehen. Sie alle haben unterschiedliche Eigenschaften, ängstliche Gesellen etwa fliehen unter Umständen aus Kämpfen! Die Handlung begleitet einen jungen Mann, der sich auf die Suche nach dem legendären Excalibur-Schwert begibt, um den dämonischen Bösewicht Vargas zu besiegen. Mit einem Aufbau aus Oberwelt, Städten und Dungeons ähnelt das erste Seiken Densetsu erheblich seinen Genrekollegen. Da man das Spiel bereits vorbestellen konnte und in Japan Artikel darüber veröffentlicht wurden, weiß man vergleichsweise viel über den Aufbau und die Charaktere. Dass das Konzept in Zukunft noch einmal aufgegriffen wird, halten wir für sehr unwahrscheinlich – die „Nische" besetzen viele andere Marken. So werden wir wohl nie nach Excalibur suchen, wenn nicht plötzlich irgendwo Code zum Spiel auftaucht. Die Bilder stammen aus Seiken Densetsu für Game Boy (dt. Mystic Quest).



Seiken Densetsu/
Mystic Quest (GB)
Quelle: mobygames.com



Seiken Densetsu/
Mystic Quest (GB)
Quelle: mobygames.com



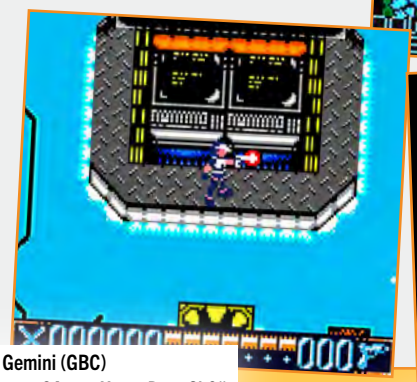
Seiken Densetsu/Mystic Quest (GB)
Quelle: mobygames.com

JET FORCE GEMINI

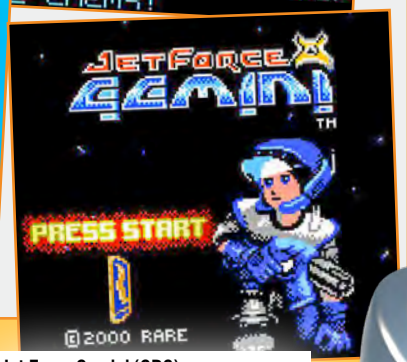
Plattform: Game Boy Color
Entwickler: Bits Studios

Das Action-Weltraumabenteuer Jet Force Gemini von Rare zu seinen Glanzzeiten erlebte auf dem N64 große Erfolge. Wie die Weltöffentlichkeit erst 2009 erfuhr, gab jedoch nicht nur Pläne, den Titel auf den Handheld zu portieren, nein, die Umsetzung war sogar komplett fertiggestellt. Jet Force Gemini für den GBC wurde allerdings nie offiziell angekündigt, weshalb Informationen zum Spiel erst durch einen Sammler ans Licht kamen. Der kaufte nämlich von einer anonymen Quelle – womöglich von einem Ex-Mitarbeiter von Bits Studios, das ein Jahr zuvor aufgelöst worden war – den komplett spielbaren Prototypen des Spiels und postete im Netz Screenshots daraus. Da er jedoch den Prototyp nie der Allgemeinheit zur Verfügung stellte, bleibt unklar, wie viel Änderungen am Spielprinzip vorgenommen wurden und ob die Handlung identisch zum Original ist. Fest steht: Auch auf dem Game Boy ballert sich das Trio duch zahlreiche Insekten, nur geschah dies aus der Iso-Perspektive. Ein ehemaliger Entwickler von Rare, der auch an der N64-Fassung von Jet Force Gemini arbeitete, äußerte sich folgendermaßen zur Umsetzung: „JFG für den Game Boy war die einzige Instanz, an die ich mich erinnere, bei der Rare Entwicklungsarbeit an ein anderes Studio auslagerte. Das letzte Mal, als ich das Spiel gesehen habe, war es beinahe fertig. Ich weiß nicht, was daraus geworden ist." Eine gute Frage, auf die es keine konkete Antwort gibt – womöglich waren die Verkaufszahlen von den Game-Boy-Fassungen anderer Rare-Spiele nicht zufriedenstellend.

Jet Force Gemini (GBC)
Quelle: unseen64.net, User „Dano2k0"



Jet Force Gemini (GBC)
Quelle: unseen64.net, User „Dano2k0"



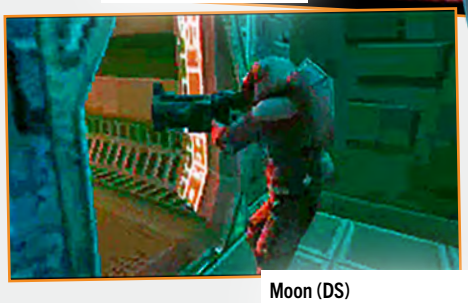
Jet Force Gemini (GBC)
Quelle: unseen64.net, User „Dano2k0"

FALL-ON/MOON

Plattform: Game Boy Color
Entwickler: Acclaim

Die Inspiration für Fall-On waren die Metroid-Spiele. Ein kleines Team bei Acclaim arbeitete an dem Abenteuer, bei dem man in einer weitläufigen Höhle als Astronaut gemeinsam mit einer steuerbaren Drohne Rätsel löst. Das Spiel wurde aus unbekannten Gründen eingestellt, bekam in einer etwas anderen Form jedoch erfreulicherweise eine zweite Chance. Ein Ex-Mitarbeiter vom Team bei Acclaim wechselte zum Studio Renegade Kid und ließ Ideen und Konzepte aus Fall-On in das Abenteuer Moon einfließen, das 2009 für den Nintendo DS veröffentlicht wurde. Zwar handelte es sich dabei nicht um ein Abenteuer aus der Seitenansicht, aber das lag daran, dass Renegade Kid entschied, die Engine zu benutzen, die bereits bei ihrem vorherigen Werk Dementium: The Ward zum Einsatz kam. Ansonsten bestehen aber frappierende Ähnlichkeiten: In Moon steht euch zum Beispiel eine Drohne als Hilfe zur Verfügung. Ans Licht kam Fall-On durch den erwähnten Entwickler Jools Watsham, der auf seinem Youtube-Kanal Einblicke in die Geschichte des unveröffentlichten Spiels gewährte und Bilder aus dem Prototyp von Fall-On bereitstellte!

Fall-On (GBC)
Quelle: Jools Watsham



Moon (DS)
Quelle: mobygames.com

AKIRA

Plattform: SNES
Entwickler: Taito

Akira ist einer dieser Animationsfilme, die man gesehen haben sollte – wegweisend, ambitioniert, technisch noch heute unvergleichlich eindrucksvoll. Kein Wunder, dass Spiele rund um Manga- und Filmvorlage geplant waren. Einige davon erschienen (nur in Japan), doch eine ganze Reihe von ihnen erblickte nie das Licht der Welt. Das passierte aus folgendem Grund: Nachdem der Chef von Black Pearl Software die synchronisierte Fassung von Akira 1989 gesehen hatte und begeistert war, wollte er unbedingt Spiele zur Vorlage produzieren und wandte sich an die Produktionsfirma Kodansha. Otomo, der Schöpfer der Mangavorlage, zeigte sich beeindruckt vom Elan des Amerikaners und gab seinen Segen. Entstehen sollten Games für mehrere Plattformen, unter anderem für SNES, Game Gear, Game Boy und Genesis. Jeder Titel wurde dabei einem anderen Studio übertragen, weshalb die Konzepte am Ende abseits von der Marke nicht so viele Gemeinsamkeiten hatten. Auf dem SNES etwa wählte man als Held Kaneda auf einer Karte verschiedene Orte aus, zu denen man dann mit dem ikonischen Motorrad düste und Gegner in der Seitenansicht vermöbelte. Die Gestaltung der Bosse sollte vergleichbar sein mit der visuellen Opulenz der Anime-Vorlage. Die Version für Genesis hingegen wechselte zwischen Genres, hatte Ego-Shooter-Sequenzen und Verfolgungsjagden auf dem Zweirad zu bieten. Am Ende erschien keines der geplanten Spiele zu Akira. Der Chef von Black Pearl übertrug die Rechte an THQ, bei der weiteren Entwicklung (einige der Spiele waren zu etwa 30 Prozent fertiggestellt) kam es zu Unstimmigkeiten mit dem Projektmanager, andere, wichtigere Arbeit kam dazwischen, Entwickler verließen die Studios und so weiter. Akira war seiner Zeit voraus, und eine Spieleumsetzung mit begrenzten Mitteln wäre der Vorlage vermutlich ohnehin nicht gerecht geworden. Auf dem Bild zu sehen das letzte Akira-Game: ein Pinball-Spiel für die PS2.

Akira Psycho Ball (PS2)

DREAM: LAND OF GIANTS

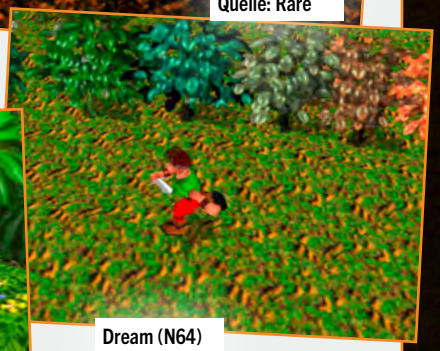
Plattform: SNES/N64
Entwickler: Rare

Lange war Dream nur ein Gerücht, mehr Legende als Spiel. Bis Rare selbst die Pforten zu ihren Entwicklerverliesen öffnete und die Allgemeinheit einen Blick in die Vergangenheit auf ihrem Youtube-Kanal werfen ließ! Entwickler aus dem Team von Donkey Kong Country werkelten Mitte der 90er Jahre an einem ambitionierten RPG für das SNES, das auf die gleichen vorgerenderten Modelle und Umgebungen setzte wie das Affen-Hüpfspiel. Allerdings zwang die benötigte Rechenkraft die SNES-Hardware in die Knie, sodass das Projekt auf das N64 übertragen wurde. Auf dieser Plattform entschied man sich dazu, stattdessen 3D-Umgebungen zu programmieren, doch auch das war angesichts der massiven Größe der Areale zu viel für die Konsole; die Framerate machte nicht mit. Als Rollenspiel mit Open World war Dream also zu riesig, deshalb wechselte Rare erneut die Richtung und entschied sich, das Projekt als 3D-Platformer umzusetzen. Im Laufe der Entwicklungszeit änderte sich auch die Thematik; war anfangs noch ein Märchen-Setting angedacht, mutierte dieses beim Wechsel auf das N64 zum Piraten-Setting. Schlussendlich war man auch mit dem Helden Edison nicht mehr zufrieden, einem rothaarigen Jungen. Er erschien dem Team zu langweilig, weshalb man mit anderen Protagonisten experimentierte. Dabei griff man zunächst auf die Tierbewohner der Spielwelt zurück. Und was stand da so zur Auswahl? Zum Beispiel ein Bär … jetzt wisst ihr sicher, was aus den Resten von Dream wurde – nichts geringeres als Banjo-Kazooie! Viele Aspekte des Originals überlebten die Transformation jedoch nicht, zum Beispiel der Hundebegleiter von Held Edison, der von sich aus die Gegend erkundete, ein ominöser Saurier, dem der Spieler aus dem Weg gehen musste und Kämpfe mit dem Holzschwert. Als Komponist zeichnete für Dream auch Kirkhope verantwortlich, der für viele Rare-Games Melodien schrieb. Einige der ungenutzen Musikstücke wurden später in anderen Spielen wiederverwendet. So musste Dream zwar nur ein Traum bleiben, aber was sich daraus entwickelt hat, ist keinesfalls zu verachten!

Dream (SNES)
Quelle: Rare

Dream (SNES)
Quelle: Rare

Dream (N64)
Quelle: Rare



Dream (N64)
Quelle: Rare

KID KIRBY

Plattform: SNES
Entwickler: DMA Designs

Retro-Interessierte wissen es vermutlich: Für das SNES gab es eine Maus als optionale Hardware zur Steuerung, zum Einsatz kam diese zum Beispiel bei Mario Paint. Als das Studio DMA Designs an einem Projekt mit dem Arbeitstitel Jellys werkelte, zeigte sich Nintendo interessiert. Mit der Maus konnte man die Spielfigur ziehen und so durch die Gegend katapultieren. Die Japaner konnten sich gut vorstellen, mit dem Spielprinzip Spieler von der SNES-Maus zu überzeugen, aber es fehlte die zugkräftige Marke. So bot Nintendo DMA Designs Kirby als Protagonist an, der aber in Kid Kirby jünger sein sollte als in den restlichen Spielen und eine freche Haarlocke auf dem Kopf trug. Eingestellt wurde Kid Kirby dennoch, einerseits, weil die Maus so wenig verbreitet blieb, dass man auch durch den Einsatz von Knutschkugel Kirby keine besondere Steigerung der Verkaufszahlen erwartete, zum anderen war das Spiel anscheinend einfach nicht unterhaltsam genug, so jedenfalls ein ehemaliger Entwickler. Man hätte Kid Kirby sogar mit dem normalen Controller erleben können, aber das fühlte sich angeblich nicht gut an. Von der Existenz des Spiels erfuhr die Welt das erste Mal 1995 in einem mexikanischen Artikel und aus einer nur an Händler ausgelieferten Broschüre mit kommenden Nintendo-Spielen. Der bereits erwähnte ehemalige DMA-Designs-Entwickler lud dann Jahre später selbst Screenshots aus dem Titel ins Netz.

Kid Kirby (SNES)
Quelle: flickr.com, User „Mike Dailly“

Kid Kirby (SNES)
Quelle: flickr.com, User „Mike Dailly“

Kid Kirby (SNES)
Quelle: flickr.com, User „Mike Dailly“

64 WARS

Plattform: N64
Entwickler: Hudson

Erinnert sich noch jemand an Advance Wars? Hoffentlich, denn die Rundentaktikserie gehört zu den besten Titeln des Genres! Ende der 90er Jahre hatten die Spiele Erfolg, nicht nur in Japan, sondern auch in den USA und in Europa. Da lag es nahe, einen Titel der Reihe für das N64 zu konzipieren. Übertragen wurde diese Aufgabe von Nintendo an Hudson, obwohl die Rechte eigentlich bei Intelligent Systems lagen. Inhaltlich war 64 Wars nahe an den anderen Titeln der Reihe; in rundenbasierten Kämpfen schickt man unterschiedliche Einheiten aufs Schlachtfeld und versucht dabei, einen taktischen Vorteil zu erringen. Spielbar war das Projekt zu keinem Zeitpunkt, allerdings gab es Spielszenen auf der damals noch stattfindenden Messe Nintendo Space World von 1999 zu sehen. Geplant waren für den Titel unter anderem Editor und das Zusammenspiel per Adapter mit der Game-Boy-Fassung, ähnlich wie bei Pokémon Stadium. Code-Reste von diesem Feature sind auf der Cartridge der portablen Fassung zu finden. Wieso 64 Wars dann doch nie auf den Markt kam, wird wohl das Geheimnis von Nintendo und Hudson bleiben. Leider!

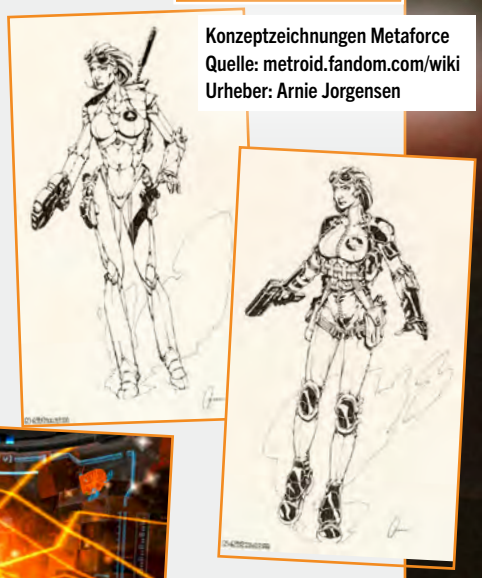
64 Wars (N64)
Quelle: unseen64.net

64 Wars (N64)
Quelle: unseen64.net

METAFORCE/ACTION ADVENTURE

Plattform: Gamecube
Entwickler: Retro Studios

Der Name Action Adventure war lange der bekannte Platzhalter, wie das Spiel wirklich einmal hätte heißen sollen – Metaforce – , erfuhr die Öffentlichkeit erst 2018 von einem ehemaligen Mitarbeiter! Interessant ist der Titel vor allem wegen des Studios, das dahinter steckt. Retro ist aus der aktuellen Nintendo-Ära kaum wegzudenken, dank ihrer Arbeit an Donkey Kong Country Returns oder an Metroid Prime. Die Beziehungen zu den Japanern waren jedoch nicht immer so gut, wie die Geschichte von Metaforce beweist. Das Projekt gehörte zu den vier Spielen, mit denen Nintendo die Entwickler beauftragte. Sie sollten den Gamecube, damals noch unter dem Codenamen Dolphin bekannt, mit verkaufsfördernder Software bestücken. Anfang 2000 besuchten unter anderem Iwata und Miyamoto das texanische Studio, um sich einen Überblick über deren Fortschritt zu verschaffen. Alle vier Titel (ein Action-Rennspiel, ein Sportspiel, ein Rollenspiel und das „Action-Adventure“ mit Sci-Fi-Setting) fielen nach einer Präsentation der Design-Dokumente bei den Besuchern durch, wobei Metaforce noch das meiste Potential hatte: weibliche, gepanzerte Hauptfiguren, Sci-Fi-Setting, Kämpfe gegen Aliens … Dennoch kam Nintendo zum Schluss, dass vier Titel zu viel waren für Retro Studios und ließen die Arbeiten am Spielequartett stoppen. Ihr vermutet sicher schon, worauf das hinausläuft – statt den vier Spielen widmeten sich die Retro Studios einem einzigen Spiel, und das war Metroid Prime. Da es von Metaforce allerdings wohl nicht einmal einen spielbaren Prototypen gab, basiert nur ein geringer Teil von Metroid auf dem geistigen Vorgänger. Nichtsdestotrotz dürften viele Spieler heute froh sein, dass Nintendo die Reißleine zog, um so Metroid Prime zu ermöglichen!



Konzeptzeichnungen Metaforce
Quelle: metroid.fandom.com/wiki
Urheber: Arnie Jorgensen

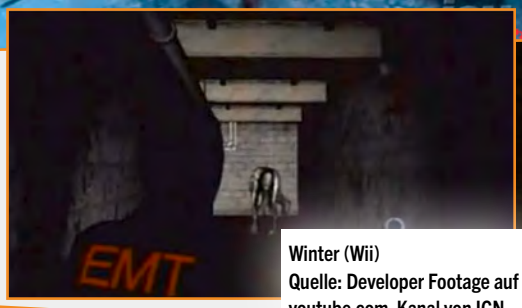
Metroid Prime (GC)

WINTER

Plattform: Wii
Entwickler: n-Space

Die besten Zeiten des Survival-Horror sind schon seit vielen Jahren vergangen, 2007 befand sich selbst Resident Evil in einer actionbeladenen Sinnkrise. Zurück zu den Wurzeln der einst so beliebten Sparte wollte Entwickler n-Space mit Winter auf der Wii. Darin wird eine kleine Stadt im mittleren Westen der USA von einem Schneesturm von der Außenwelt abgeschnitten, Protagonistin Mia verliert auch noch das Gedächtnis und wacht in der Notaufnahme auf. Fortan muss sie herausfinden, wieso sie unter Amnesie leidet und die extremen Temperaturen überstehen – außerdem lauert etwas unter den Schneewehen, denn sonst wäre es ja nur Survival, und nicht Survival-Horror. Im Spielverlauf gilt es unter anderem, Wärmequellen für Mia zu finden, um ihren Tod durch Unterkühlung zu verhindern. Zielgruppe für Winter waren nicht unbedingt die Hardcore-Zocker, sondern, wie so oft bei der Konsole, die Casual-Spieler. Mit der Wiimote sollte Mia nach Objekten greifen und sie einsetzen. Mit einem kleinen Team stellte n-Space eine spielbare Demo bereit, die jedoch trotz hoher Qualität keinen Publisher davon überzeugte, das Risiko einzugehen, Winter in das Portfolio aufzunehmen. Zum einen war man skeptisch, was Genre und Zielgruppe der Wii betraf, zum anderen, weil hinter Winter kein zugkräftiges Franchise wie Silent Hill oder Resident Evil stand. So sind der Trailer, nach wie vor im Netz zu finden, und die Eindrücke der Demo die einzigen Zeitzeugnisse dieses vielversprechenden Spiels.

Winter (Wii)
Quelle: Developer Footage auf youtube.com, Kanal von IGN



Winter (Wii)
Quelle: Developer Footage auf youtube.com, Kanal von IGN

Winter (Wii)
Quelle: Developer Footage auf youtube.com, Kanal von IGN

Die größte Überraschung im Rahmen der letzten Nintendo Direct war definitive Splatoon 3. Doch wird der farbenfrohe Shooter genug zu bieten haben, um sich vom Vorgänger abzusetzen?

Einmal das Wort „Splatoon“ gesagt, und schon dröhnt einem der unverschämt Ohrwurm-verdächtige Soundtrack der Splatoon-Spiele durch den Schädel. Na, geht es euch genauso? Dann haben wir je nach Sicht auf diesen Umstand entweder eine gute oder eine schlechte Nachricht im Gepäck: Die kunterbunte Shooterserie mit dem Quäk-Gesinge ist wieder hier! Beziehungsweise wird sie wieder hier sein, denn wie wir seit der neuen Ausgabe von Nintendo Direct von Mitte Februar 2021 wissen, kehrt die Reihe mit Splatoon 3 im Frühjahr 2022 erneut auf der Nintendo Switch ein. Zwar haben manche Beobachter schon damit gerechnet, dass eine Ankündigung irgendwann einmal erfolgen könnte, in trockenen Tüchern war sie aber keineswegs. Gerade Nintendo neigt nicht in allen, aber in vielen Fällen dazu, vor allem bei Multiplayer-lastigen Serien nur ein Spiel pro Konsolengeneration zu entwickeln, siehe Mario Kart oder Super Smash Bros. Bei Splatoon hatten wir durch die kurze Geschichte der Marke noch keine Erfahrungswerte, doch nun wissen wir, dass Fans wohl öfter als nur alle fünf bis zehn Jahre mal bedient werden. Das ist doch eine sehr positive Perspektive!

Tintenfischige Angelegenheit

Der Trailer zu Splatoon 3 ist jedenfalls ungewöhnlich und verspricht, dass man trotz eines Vorgängers auf derselben Konsole nicht nur wiedergekäute Ware vorgesetzt bekommen wird. In einer staubtrockenen Wüstenlandschaft treffen wir auf ein blond bezopftes Inkling-Mädchen, dass dort gemeinsam mit einer kleinen Kreatur offenbar ihres Alltags frönt. Als was diese Szene sich entpuppt: ein Figureneditor, der verspricht, mehr Optionen zu bieten als jemals zuvor. Körpertyp, Hautfarbe, Accessoires, Frisur und die Art von Hosen, die wir tragen, werden hier angepasst, später bekommen wir noch eine ganze Menge zusätzliche Optionen spendiert und können nach und nach immer weitere Kleidungsstücke, optische Optionen und mehr freischalten. Knuffig: Auch das Aussehen unseres kleinen tierischen Begleiters dürfen wir anpassen, wenngleich (nicht überraschend) wesentlich weniger detailliert.

Paris sah schon mal besser aus

Nach dieser Anfangssequenz wird es gleich mal ziemlich düster: In einem Gameplay-Ausschnitt läuft unsere kleine Heldin an einem weltbekannten Gebäude vorbei, dem Eiffelturm. Jedoch, dieser hat ganz definitiv schon bessere Zeiten gesehen – er steckt kopfüber im trockenen Boden der kaputten Welt! Wer es bisher nicht wusste, und das wäre nicht sonderlich überraschend, da die Splatoon-Lore zwar existiert, in den Spielen bis dato aber noch nie groß zur Sprache kam: Die Reihe spielt in der Postapokalypse dieser unserer Welt der Menschen, in der wir als federführende Spezies aus un-

Der schräge Humor der Splatoon-Reihe kommt natürlich auch im dritten Teil zum Tragen und zeigt sich unter anderem an den einzigartigen Figurendesigns.

Zwei Teams im Kampf darum, welches der beiden mehr Fläche mit Farbe markieren kann – an diesem grundsätzlichen Spielprinzip wird sich auch diesmal nix ändern.

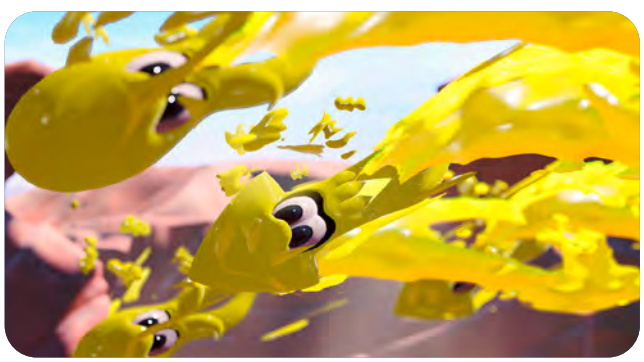
Neben Waffen, Outfit und Frisur können auch diverse andere Aspekte der Figuren nach eigenem Geschmack angepasst werden.

Die „Stadt des Chaos“ Splatsville im gleichnamigen Distrikt ist diesmal Hubworld und unser erster Anlaufpunkt.

bekannten Gründen ausgerottet wurden. Nun bevölkern Inklinge, ihre Widersacher, die Oktolinge, und allerlei andere, durchgeknallte Figuren die Welt, und vom einstigen Glanz der Städte ist nicht viel übrig, wie der kaputte Eiffelturm eindrucksvoll unter Beweis stellt. Das wirkt fast ein bisschen wie Mad Max, nur anstatt mit furiosen Autonarren mit Kindern, die farbbasierte Lebewesen sind und sich jederzeit in Tintenfischkreaturen verwandeln können, um rasant durch die besagte Tinte zu zischen. Gute Güte, die Prämisse hat nach drei Spielen nichts ihrer bizarren Natur eingebüßt!

Eine Zugfahrt, die ist wüstig

Weiter geht es für unsere Heldin und ihr huhnähnliches Haustier nach einer Wartezeit an einem Bahnsteiggleis im Zug. Mit an Bord: zwei maritime Bewohner, genauer gesagt ein Quallen- und ein Fischwesen, Rassen, die man so auch schon in den Vorgängern gesehen hat. Die Fahrt ist wenig ereignisreich, doch der Blick aus dem Fenster zeigt, dass die trockene Ödnis bis weit, weit in die Ferne reicht. Den Namen dieses Ortes kennen wir aus der offiziellen Beschreibung zum Spiel schon, es ist der Distrikt Splatsville, Zitat: „eine brühend heiße Wüste, bewohnt von kampferprobten Inklingen und Oktolingen.“ Das erinnert stimmungstechnisch alles ein wenig an die Octo Expansion, die große Erweiterung zu Splatoon 2, die vor allem mit jeder Menge Singleplayer-Inhalten aufwartete. Denn auch, wenn Splatoon vor allem als Multiplayer-Shooter groß geworden ist, so ist seit dem Erstling immer auch eine Story-Kampagne mit an Bord, und diesmal scheint sie, diesem ersten Trailer nach, von Anfang an mehr Relevanz zu haben als bisher. In Teil 1 und 2 erwarteten uns allerlei kurze Levels, in denen wir mit Farbe spritzen mussten, um darin entlangzusausen und Geschicklichkeitsabschnitte zu meistern, außerdem galt es Feinde zu besiegen und gegen große und kreativ gestaltete Bosse anzutreten. Gerne mehr davon, Octo Expansion holte in Sachen Levelgestaltung und Anspruch hier noch wesentlich mehr her-



Kid oder Squid – ob wir auf diese ewige Frage in Splatoon 3 wohl endlich eine Antwort bekommen werden? Erneut können wir uns jedenfalls jederzeit verwandeln.

Technisch sieht Splatoon 3 in den ersten Szenen dem Vorgänger zum Verwechseln ähnlich, es wird aber mit großer Wahrscheinlichkeit Verbesserungen geben.

Wir sind schon gespannt, was der Einzelspielermodus zu bieten haben wird. In den Vorgängern war das jeweils eine kurze, nette Kampagne mit Platformer-Elementen.

Diverse Spezialfähigkeiten und Waffen sorgen dafür, dass einem in den kunterbunten Gefechten niemals langweilig wird und man zudem stets auf der Hut sein muss.

aus, zudem würden wir es interessant finden, würden gewisse Prinzipien infrage gestellt und neu gedacht. Wie wäre es zum Beispiel mit einer (semi-)offenen Spielwelt, diversen Nebenmissionen, Möglichkeiten, unsere Figur upzugraden? Wir werfen hier einfach mal ein paar Ideen in den Raum, das Wichtige ist, dass die Entwickler nicht bloß wieder dasselbe machen wie zuvor. Sollte der Trailer ein Indikator sein, hat man sich aber zumindest Gedanken gemacht, um hier mit neuen Ideen zu überzeugen.

New squid in town

Nach der Zugfahrt kommt die Inkling-Dame in der Hauptstadt des Distrikts an, dem gleichnamigen Splatsville. Anders als in der Wüste herrscht hier ein buntes Treiben, Hoch- und Wohnhäuser voller Leuchtreklame und zum Trocknen aufgehängte Wäsche prägen das Bild – ein spannender Kontrast, auch zu den deutlich aufgeräumteren Hubworlds der Vorgänger! Und dann zeigt der Ankündigungstrailer das, worauf wohl ein Großteil der Splatoon-Fans gewartet hat: Es geht los in rasanten, kunterbunten Mehrspielerschlachten! Zwei Teams zu jeweils vier Spielern, viele unterschiedliche Waffen, darunter der Farbroller, Scharfschützengewehre, Schrotflinten und mehr; alles natürlich in jugendgerechter Form. Denn anstatt Munition fliegt eben Farbe, und es geht auch nicht darum, die Feinde kaputtzumachen, sondern Böden, Wände und alles um uns herum einzufärben, auf dass nach Ablauf des Timers mehr Fläche in unserer Farbe erstrahlt als in jener der Widersacher. So geht Shooter auf Nintendo-Art, und dass das Konzept funktioniert, haben die beiden Vorgänger ja schon eindrucksvoll bewiesen. Wir rennen rum, zischen als Tintenfische durch die Farbe, um unsere Munition wieder aufzuladen (bitte fragt uns nicht, inwiefern das logisch ist), weichen aus, markieren im wahrsten Sinne des Wortes unser Revier und geben uns dem wahnwitzigen Splatoon-Irrsinn hin. Das wirkt in den Szenen, die im Video zu sehen sind, kaum anders als in den Vorgängern, auch nicht in technischer Hinsicht. Während wir bei der Kampagne auf größere Anpassungen hoffen, finden wir das im Falle des Mehrspielerparts aber auch völlig in Ordnung. Warum auf Zwang verändern, was funktioniert, da sind neue Waffen, mehr kosmetische Optionen, Balancing-Anpassungen, kreative Maps und Co. das, was sich die Spieler erwarten und wünschen. Kurzum: Wenn wir das bekommen, was hier versprochen wird, wird sich kaum ein wartender Fan beschweren.

Bitte warten

2022 also kommt Splatoon 3, und es bleibt abzuwarten, ob unsere Wünsche und Annahmen bis dahin bestätigt wurden und ob sich im Laufe der Entwicklung noch dramatische Veränderungen ergeben werden. Wir sind auf jeden Fall guter Hoffnung, dass auch Teil 3 der Reihe zur Ehre gereichen wird. Eine Sache noch: Bitte, Nintendo, gebt uns diesmal Voice Chat ohne Anbindung an die doofe Handy-App, die keiner benutzt! **Lukas Schmid**

MEINUNG
Lukas Schmid

Kid oder Squid, 2022 wird diese Frage wieder relevant – in einem Sequel, das verspricht, eigene Wege zu gehen.

Kaum zu glauben, jetzt geht Nintendos jüngste neue IP auch schon wieder in die dritte Runde! Ich konnte mir schon vorstellen, dass wir auf der Switch noch einen weiteren Teil der Reihe sehen würden, hätte aber nicht jetzt schon mit einer Enthüllung gerechnet. Gut, der Release ist erst für 2022 angesetzt, aber auch dann haben wir wahrscheinlich noch mindestens ein, zwei Jahre, bis man sich mal über einen Switch-Nachfolger Gedanken machen muss. Apropos 2022: Dadurch, dass Splatoon 3 noch auf sich warten lässt, sind Informationen noch vergleichsweise rar gesät, das, was wir schon wissen, klingt aber vielversprechend: Eine kaputte, trockene Wüstenwelt, die Überreste der menschlichen Zivilisation als Hintergrund, alles in allem eine überraschend düstere Atmosphäre, die am ehesten an den Octo-Expansion-DLC für Splatoon 2 erinnert. Ich glaube und hoffe, dass die Lore und diese Gestaltung für einen etwas interessanteren Singleplayer genutzt werden als zuvor. Im Kern nicht drastisch viel anders wird wohl der Multiplayer machen, muss er aber nicht, es hat ja einen Grund, warum die beiden Vorgänger so beliebt sind. Alles in allem auf jeden Fall ein vielversprechendes Paket!

INFOS

Termin:	2022
Genre:	Action
Hersteller:	**Nintendo**
Entwickler:	Nintendo

Dass Splatoon in der Postapokalypse spielt, wissen wir schon länger, diesmal gibt's auch visuelle Beweise – hallo Eiffelturm!

MARIO GOLF SUPER RUSH

Kart, Tennisschläger, Party-Würfel und Co. werden abgelegt, jetzt verschlägt es Mario, Luigi, Peach und die ganze Pilzkönigreich-Bande auch auf der Switch endlich auf den Golfplatz!

Multitalent Mario: Es gibt wohl nichts, was der berühmteste Klempner nicht kann. Im Laufe seiner jahrzehntelangen Karriere war er etwa, und wir erheben in dieser Aufzählung keinen Anspruch auf Vollständigkeit: Hüpfheld, Klempner, interdimensionaler Hasenbändiger, Weltenbummler, Doktor der Medizin, Casino-Mitarbeiter, Rennfahrer, Olympiateilnehmer, Tennisspieler, ein Flipper-Ball(!), Box-Schiedsrichter, anderweitiger Schiedsrichter, Zeitreisender, Kunstmaler, Schreiblehrer, Motocrossfahrer, Rollenspiel-Held, Party-Teilnehmer, Basketballer, Prügelspiel-Recke, Affenbezwinger, Inselputzbeauftragter, Profitänzer, Baseballspieler, Snowboarder, Baby, Robo-Geselle, Bowsers Immunsystem, Fußballer, Astronaut – und Golfer. Na, habt ihr alle Tätigkeiten den passenden Spielen zuordnen können?

How to golf

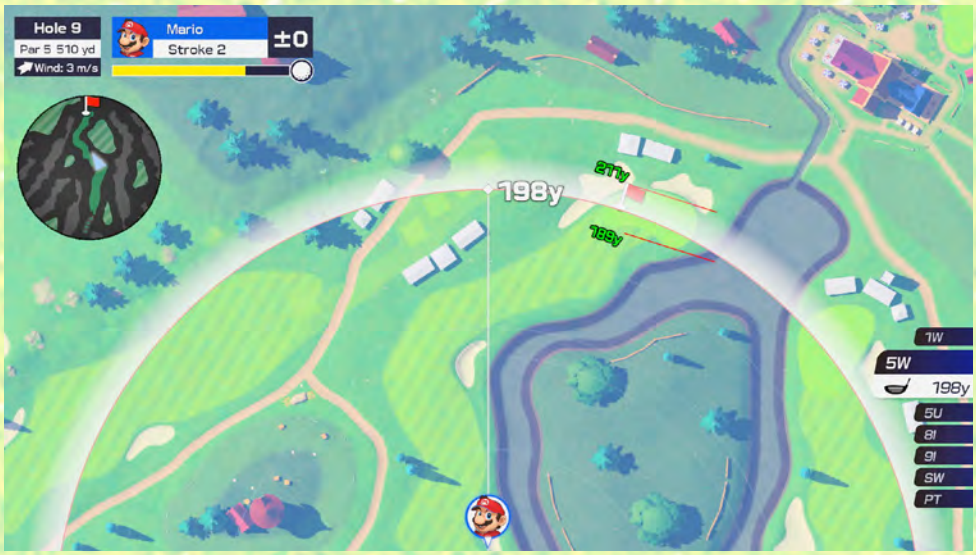
Für uns an dieser Stelle besonders interessant: Marios Ausflug auf den Golfplatz, denn im Rahmen der Nintendo Direct Mitte Februar 2021 wurde endlich offiziell angekündigt, was schon lange erwartet wurde: Ein neuer Teil von Mario Golf. Der trägt

diesmal den schicken Untertitel Super Rush und dürfte erneut eine überraschend realistische Umsetzung des echten Sportes mit allerlei durchgeknallten Pilzkönigreich-Besonderheiten verknüpfen. Wer findet sich alles auf dem Platz ein? Eine offizielle Liste der Spielfiguren existiert derzeit noch nicht, im ersten, knapp zweieinhalbminütigen Trailer konnten wir bisher neben Mario selbst aber schon Yoshi, Waluigi, Daisy, Bowser, Peach, Luigi, Donkey Kong und Wario ausmachen, viele weitere werden wohl in den kommenden Monaten, spätestens beim Release im Juni noch enthüllt werden. Und sie alle frönen dem Sport der Schönen und Reichen, indem sie vor allem eines tun: sich Zeit lassen. Nein, die Action eines Mario Kart oder auch nur eines Mario Tennis darf man sich während der normalen Runden nicht erwarten. Vielmehr geht es dann ums Beobachten. Wie ist das Terrain des Kurses aufgebaut, wo ist das Gras lang, wo kürzer? Ist ein Stück Land abschüssig, wo befinden sich Hindernisse wie Sandbunker, Gewässer oder auch einfach nur Bäume? Zusätzlich will der Wind beachtet werden, denn je nachdem, wie stark und in welche Richtung er weht, hat er große Auswirkungen auf unseren Schlag. Apropos Schlag, im Zusammenhang mit all den zu berücksichtigenden Aspekten ist die Wahl unseres Schlägers natürlich von größter Bedeutung. Ein Driver schickt euren Ball ganz anders als ein 9er- oder ein 7er-Eisen, sowohl was den Winkel, als auch was die Weite angeht. Klingt alles recht kompliziert und ist es auch, wenn man keine Ahnung von Golf hat. Wir sind uns aber sicher, dass Mario Golf: Super Rush Neulinge hier Nintendo-typisch gut an der Hand nehmen und durch alle Grundlagen führen wird. Auch beim Analysieren des Terrains wird man nicht alleine gelassen. Wir können den Platz von oben betrachten, eine Anzeige verrät, wie der Wind weht, wo der Rasen abschüssig ist und so weiter. Learning by doing, mit der Zeit wird man immer erfahrener und weiß wie in bestimmten Situationen vorgegangen werden muss. Ist die Spielfigur ausgerichtet und sind alle Eventualitäten in Betracht gezogen, muss nur noch abgeschlagen werden. Dann folgt im Grunde ein Reaktionstest, wie man ihn seit den Frühzeiten der Golf-Videospielumsetzungen kennt: Einmal den Knopf gedrückt und eine Leiste füllt sich,

Geht es nur uns so, dass wir in Golfspielen immer den Drang verspüren, frei über den Platz laufen zu können? Dieser Wunsch wird einem in Super Rush jedenfalls erfüllt.

Im Storymodus schlüpfen wir in die Haut unseres selbsterstellten Mii-Avatars und versuchen, zur Golflegende aufzusteigen. Dazu müssen unsere Werte verbessert werden.

Wind, Gefälle, Untergrund – all diese Dinge müssen wie in jedem guten Golfspiel ganz genau beachtet werden, wenn man den Schläger auswählt und den Schlag plant.



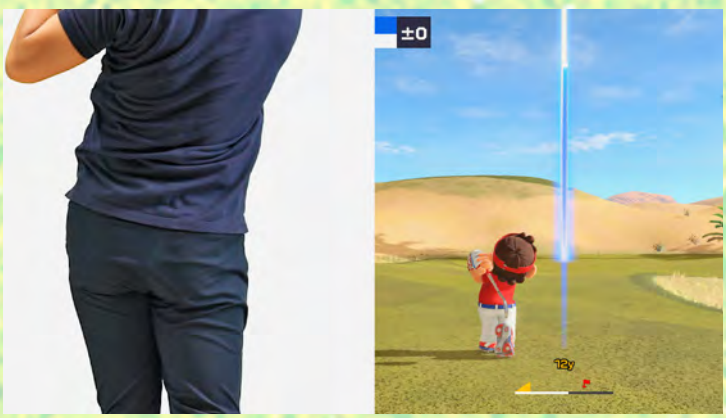
Für den vollen Überblick können wir aus dem aktuellen Geschehen herauszoomen und den Golfplatz von oben betrachten.

ein zweiter Knopfdruck im richtigen Moment, und man schlägt mit entsprechend Power und Präzision ab. Das erfordert zwar Geschick, man merkt aber, der Großteil der Arbeit erfolgt im Vorfeld! Ob die in anderen Golfspielen genutzte Abschlagsteuerung via Analogstick auch enthalten sein wird, geht aus dem Trailer noch nicht hervor. Bestätigt ist aber, dass man auf Wunsch auch auf Bewegungssteuerung zurückgreifen kann, wie man sie seit Wii-Zeiten kennt. Dann spielt man idealerweise im Stehen und holt einfach mit dem Joy-Con in der Hand aus. Position, Winkel und Schlagkraft werden in diesem Fall eins zu eins übertragen, diese Option ist also auch gut für Gelegenheitsspieler geeignet. Wie es aussieht, wird einem die Bewegungsoption in allen Spielmodi zur Verfügung stehen – fein!

Gotta golf fast!

Apropos Spielmodi, wie erwähnt, wird es nicht immer total ernst zugehen. Wie in den Vorgängern erwarten wir uns diverse besonders durchgeknallte Kurse, gezeigt wurden die bis dato aber noch nicht. Außerdem wird es bestimmt auch wieder Spezial-Items geben, die man in den „normalen" Runden je nach Lust und Laune aktivieren oder deaktivieren kann. Wir rechnen nicht damit, dass es diese Entscheidung beim Speed-Golf geben wird, einem im Trailer bestätigten neuen Spielmodus. Hierbei geht es richtig wild zur Sache: Alle Spieler schlagen gleichzeitig ab, und anstatt einfach von Schlag zu Schlag gewarpt zu werden, wie man das aus den meisten Golfspielen kennt, fängt nach dem Schlag der Spaß erst an. Dann gilt es nämlich, mit Karacho dorthin zu düsen, wo der Ball aufgekommen ist, sich auf diese Weise bis zum Loch vorzuarbeiten und idealerweise als Sieger aus dem Wettstreit hervorzugehen. Das Pilzkönigreich wäre nicht das Pilzkönigreich, wenn es hierbei um reines Gerenne ginge. Stattdessen säumen allerlei Items unseren Weg, geben uns dadurch Vorteile oder sorgen dafür, dass wir unseren Mitspielern ordentlich einheizen können. Bisher haben wir eine Eisblume gesehen, dank der wir rasant über den Boden flitzen können, und den Power-Stern, mit dem wir, so nehmen wir an, unsere Feinde umrempeln können und zudem besonders mächtig abschlagen. Außerdem wird es offenbar Figuren-spezifische Spezialkräfte geben. Peach etwa rennt dann in bester Kunstturnermanier schneller als zuvor und Yoshi nimmt auf einem riesigen Ei Platz und kullert durch die Gegend. Auch spannend: Im bisher gezeigten Material sieht man eine Spezialleiste unter den Golfern. Ist sie gefüllt, so scheint es, hat man Zugriff auf ein besonderes Manöver – wahrscheinlich die erwähnten Figuren-Spezialkräfte. Zusammen ist man weniger alleine – diesem Motto entsprechend ist Speed-Golf ganz klar auf das Mehrspielererlebnis ausgelegt. Es wird bestimmt auch möglich sein, alleine anzutreten, aber so richtig Laune machen chaotische Spielmodi wie der gezeigte natürlich nur mit Freunden oder zumindest Mitspielern. In Mario Golf: Super Rush dürfen wir mit bis zu drei weiteren Golf-Enthusiasten auf den Platz, und zwar wahlweise online oder lokal. Das wird offenbar auch für normale Runden gelten und ist ein wenig schade: Gerade beim Golf, welches ohnehin rundenbasiert abläuft, hätte man doch zumindest sechs oder acht Spieler zulassen können. Klar, dadurch steigen die Wartezeiten zwischen den eigenen Abschlägen, aber diesen Kompromiss wären wohl viele Spieler bereit einzugehen. Wir hoffen auch darauf, dass Nintendo anders als bei vielen anderen hauseigenen Titeln diesmal den Online-Multiplayer so hinbekommt, dass man nicht ständig mit Rucklern und Serverabstürzen zu kämpfen hat. Das ist beim normalen Golf wahrscheinlich kein großes Problem, da gibt es keine direkte Konkurrenz, spätestens beim Speed-Golf würde eine schlechte Internetverbindung allerdings für jede Menge Frust sorgen.

Um den Schlag bei aktivierter Bewegungssteuerung gut planen zu können, wird die Kamera hinter einer transparenten Version des Golfers platziert.



Wie in den guten alten Wii-Zeiten holt man, so man mit Bewegungskontrolle spielt, einfach möglichst präzise aus und schlägt dann mit der benötigten Kraft auf den Ball.

Ein Tee für den Mii

Die vielleicht wichtigste Neuerung in Mario Golf: Super Rush haben wir uns für den Schluss aufgehoben: Es wird einen Story-Modus geben! „Moment mal“, sagen jetzt die alten Hasen, die etwa auf dem Game Boy Advance schon zum Golfschläger gegriffen haben, „das ist doch ein alter Hut!“ Stimmt, allerdings ist ein solcher Modus für einen Konsolenteil der Serie eine Premiere. Damals auf dem Game Boy gab’s wie auch bei Mario Tennis eine richtige kleine Rollenspiel-Kampagne mit eigens dafür geschaffenen Figuren. Diesmal übernimmt den Part der Spielfigur ein von uns selbst erstellter Mii, den wir auch in allen anderen Spielmodi werden nutzen können. Seine Aufgabe: natürlich ein Golfprofi zu werden! Dafür rennt man durch eine kleine Spielwelt, redet mit diversen NPCs wie Gumbas oder Koopa Troopas und tritt in allerlei Turnieren an. Dafür winken Erfahrungspunkte, mit denen man den Mii-Golfer in verschiedenen Kategorien verbessern kann, genauer in Sachen Power, Stamina, Speed, Control und Spin. Auch Speed-Golf wird Teil des Story-Erlebnisses sein, hier werden also offenbar alle erlernten Fähigkeiten geprüft. Wir hoffen, dass die Kampagne mehr taugt als jene von Mario Tennis Aces – die wirkte im Vorfeld auch vielversprechend, entpuppte sich schlussendlich aber als ziemlich fader und kurzer Happen.

Im Storymodus treffen wir auf diverse NPCs aus dem Pilzkönigreich, die uns entweder als Konkurrenten oder Helfer entgegentreten. Dieser Gumba scheint nett zu sein.

Schönes Spiel!

Zu guter Letzt noch ein paar Worte zur Technik: Was sollen wir sagen – es ist Mario! Den Stil der Spin-offs haben Nintendo und die diversen Second-Party-Studios inzwischen wirklich extrem gut raus, und auch Mario Golf: Super Rush wirkt wie aus einem kunterbunten Guss. Mehr noch, empfinden wir den Titel dem ersten Eindruck nach sogar noch eine Spur hübscher als Mario Tennis Aces oder Super Mario Party. Die Effekte sind ebenfalls sehr hübsch anzuschauen, zudem machen die bisher gezeigten Golfplätze Lust, einfach auf ihnen herumzuschlendern. Ob das wohl beim Speed-Golf auch eine Option sein wird? Wir hoffen es zumindest! Und wir dürfen uns bestimmt auch wieder auf jede Menge ohrwurmverdächtige, poppige Musikstücke freuen, die das fröhliche Geschehen untermalen. So, und nachdem Mario Golf jetzt auf der Switch auch bald eine Heimat findet, müssen wir mal ein erstes Wort reden, Nintendo: Wo, bitteschön, bleibt Mario Strikers 3? **Lukas Schmid**

Es wäre kein Mario-Sportspiel, wenn immer alles streng realistisch zugehen würde. Freut euch auf Powerschläge und mehr!

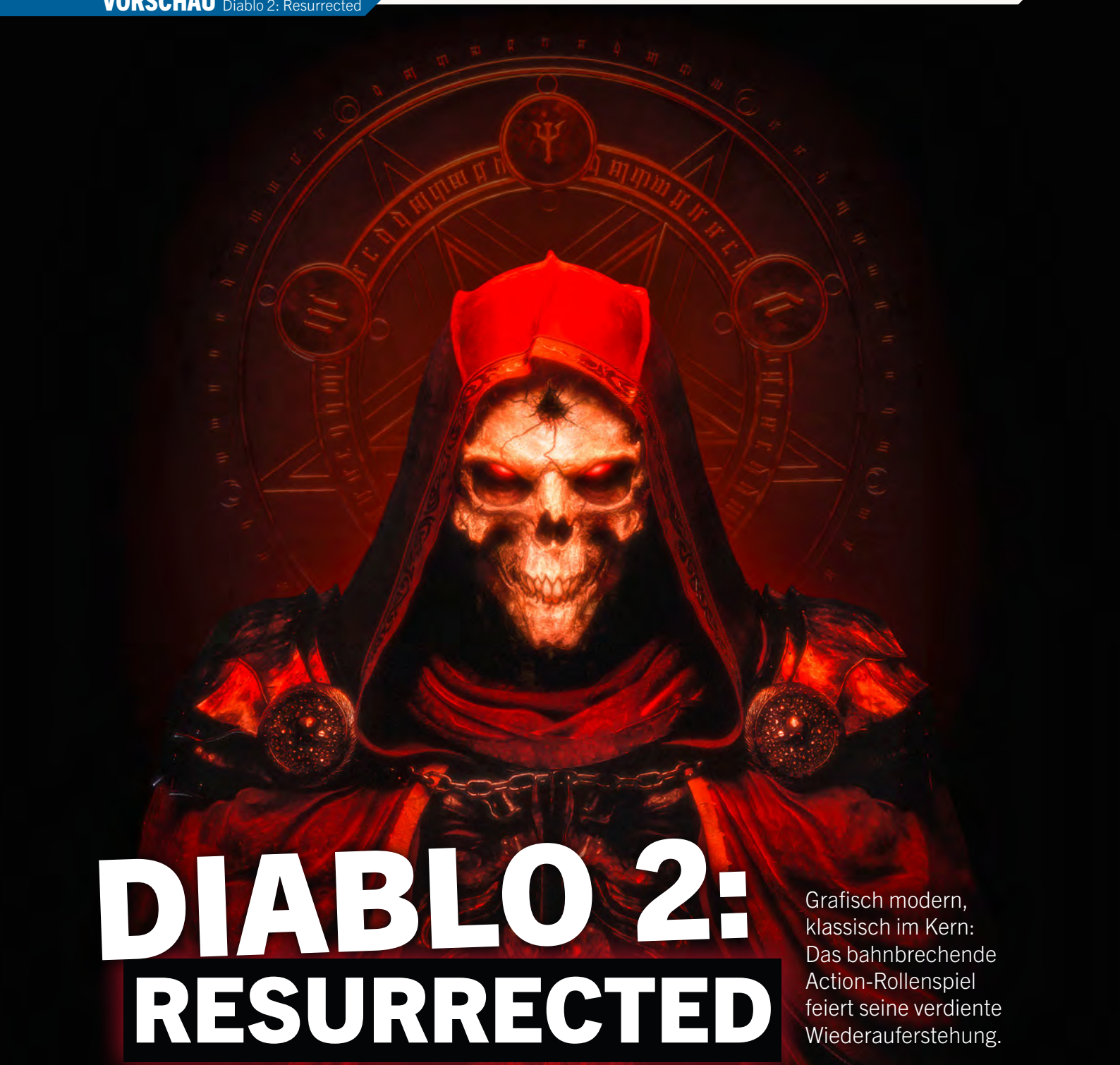
MEINUNG
Lukas Schmid

Endlich auch auf Konsole mit Storymodus! Ich hoffe bloß, der taugt mehr als die etwas lahme Kampagne von Mario Tennis Aces …

Mario Golf oder Mario Tennis? Ich tue mir schwer, mich zu entscheiden, welche der beiden Funsport-Serien ich mehr mag. Rückblickend habe ich auf den gar wundervoll grünen Grüns und Fairways in den diversen Mario-Golf-Titeln aber wohl doch einen ganzen Zacken mehr Zeit verbracht als auf den Pilzkönigreich-Tennisplätzen. Und nach dem guten, aber etwas inhaltsarmen Mario Tennis Aces bin ich guter Dinge, dass mich auch Mario Golf: Super Rush deutlich länger in seinen Bann ziehen wird. Das bisher Gezeigte spricht mich auf jeden Fall sehr an. Der kunterbunte Mario-Look wirkt stimmig wie eh und je und vielleicht sogar noch besser als in den anderen Mario-Spin-offs auf der Nintendo Switch. Spielerisch mag ich Konsolen-Golf sowieso total gerne, ich habe früher auch viel zu viel Zeit mit den Golftiteln von Electronic Arts verbracht. In Kombination mit den durchgeknallten Spezialspielmodi der Mario-Golftour fühle ich mich gleich noch wohler, Speed-Golf schaut auf jeden Fall wunderbar chaotisch und spaßig aus. Am allermeisten freue ich mich aber auf den Storymodus, fürchte mich aber auch ein wenig: Schon bei Mario Tennis Aces habe ich der Kampagne entgegengefiebert, die war schlussendlich aber sehr kurz und eine ziemliche Enttäuschung. Ich hoffe, dass das Entwicklerstudio Camelot sich diesmal mehr an seiner eigenen Arbeit auf dem Game Boy Advance orientiert, wo einen in Mario Tennis und Mario Golf richtig gut gemachte kleine Rollenspiele erwarteten. Gerne hätte ich zudem auf einen Mii-Avatar als Spielfigur verzichtet und stattdessen einen etwas kreativeren Figureneditor gehabt, aber naja, wenn sonst alles passt, kann ich damit leben.

INFOS

Termin:	25. Juni 2021
Genre:	Sportspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Camelot



DIABLO 2: RESURRECTED

Grafisch modern, klassisch im Kern: Das bahnbrechende Action-Rollenspiel feiert seine verdiente Wiederauferstehung.

Und wieder mal lag die Gerüchteküche richtig: Blizzard arbeitet tatsächlich an einer Neuauflage von Diablo 2! Das aufwendige Projekt scheint sogar schon weit fortgeschritten zu sein, immerhin hat Blizzard – mehr als untypisch – bereits einen Release-Zeitraum eingegrenzt. Noch in diesem Jahr soll Diablo 2: Resurrected erscheinen, erstmals nicht nur für PC, sondern gleichzeitig auch für alle aktuellen Konsolen inklusive Switch. Damit hat Blizzard derzeit gleich drei große Diablo-Produktionen in Entwicklung: Während das Mobile-Game Diablo Immortal immer noch auf seinen Startschuss wartet und Diablo 4 frühestens 2022 loslegen wird, könnte Diablo 2: Resurrected derweil genau die Fans abholen, die von Diablo 3 enttäuscht waren – und die sich schon lange ein anständiges „Diablo 2 HD“ herbeigesehnt haben.

Ein runderneuertes Remake sollte man allerdings nicht erwarten! Diablo 2: Resurrected ist vielmehr eine aufwendige Remastered-Version, das heißt: Es wird zwar schicke neue Grafik, ein paar Detailverbesserungen und moderne Online-Features bekommen, doch unter der Haube tickt immer noch der gleiche Klassiker, den Diablo-Fans bis heute kennen und lieben.

Neues Team, altes Glück

Diablo 2: Resurrected umfasst das 21 Jahre alte Kultspiel und das erstklassige Add-on Lord of Destruction. Zusammen bilden die Spiele ein Action-RPG-Erlebnis, das bei seinem Release

Seit mehr als 20 Jahren gilt Diablo 2 als eines der wichtigsten Action-Rollenspiele aller Zeiten. Nun kehrt das Kultspiel zurück, erstmals auch auf allen Konsolen.

Im Koop-Modus legen bis zu acht Spieler gemeinsam los. Dank Cross-Progression könnt ihr euren Spielstand auch auf andere Plattformen übertragen.

schlichtweg bahnbrechend war: Mit düsterer Stimmung, unkompliziertem Gameplay, sieben coolen Klassen und vor allem motivierender Beutejagd trieb Diablo 2 seine Konkurrenz viele Jahre lang vor sich her. Clevere Features wie flexible Talentbäume oder Qualitätsstufen für Zufallsbeute wirkten weit über ihre Genre-Grenzen hinaus, der Einfluss von Diablo 2 ist selbst heute noch in vielen Spielen spürbar.

Wie bringt man so ein Schwergewicht nun vernünftig in die Moderne? Und wem wäre ein Remaster überhaupt zuzutrauen? Die originalen Entwickler von Blizzard North scheiden jedenfalls aus, ihr Studio wurde schon im Jahr 2005 aufgelöst. Und Blizzard selbst ist nicht nur mit Diablo 4 beschäftigt, sondern hat sich zuletzt auch mit Warcraft 3: Reforged gewaltig die Finger verbrannt. Darum muss für Diablo 2 nun ein gänzlich neues Team ran: Diablo 2: Resurrected entsteht bei Vicarious Visions, also den gleichen Entwicklern, die zuletzt mit Tony Hawk's Pro Skater 1+2 bewiesen haben, wie man einen Klassiker liebevoll modernisiert. Dabei genießt Vicarious Visions offensichtlich großes Vertrauen, das Team wurde mittlerweile sogar vollständig übernommen und ist nun ein fester Teil der Blizzard-Familie.

Nostalgie über alles

Die Neuauflage will vor allem mit einer aufwendigen Grafik punkten. Diablo 2: Resurrected zeichnet nicht einfach das Originalspiel in hoher Auflösung nach, sondern basiert auf einer frischen 3D-Engine, für die sämtliche Grafiken, Texturen und Effekte von Grund auf neu gestaltet wurden. Dazu gibt's schicke Lichtberechnung und jede Menge Gimmicks wie Nebel, Rauch oder Spiegelungen in Pfützen. Spezielle Waffen und Rüstungen werden außerdem besser am Charakter sichtbar sein als früher. Und damit euch die vielen Details nicht entgehen, dürft ihr das Geschehen nun auch per Zoom-Funktion aus der Nähe betrachten. Die ersten Spielszenen sehen aber nicht nur klasse aus, sie fangen auch die düstere Stimmung des Urspiels hervorragend ein. Um das zu erreichen, haben die Grafiker sogar mit originalen Artworks und Skizzen von Blizzard North gearbeitet. In Blizzards Archiven fanden sie außerdem Unmengen an alten Texturen, Modellen und Tools, die dann als Grundlage für die neuen 3D-Grafiken zum Einsatz kamen. Und wem das alles zu modern ist, kann per Tastendruck auch jederzeit zur alten 2D-Grafik wechseln und Diablo 2 im gewohnten Retro-Look genießen.

Aufwendige Frischzellenkur

Die Kampagne von Diablo 2 wird in rund 27 Minuten gerenderten Zwischensequenzen erzählt. Die Videos waren damals erstklassig, haben mittlerweile aber viel von ihrem alten Glanz verloren. Deshalb möchte Blizzard sämtliche Cutscenes Bild für Bild neu rendern und in eine zeitgemäße Form gießen, ohne dabei den ursprünglichen Stil zu verfälschen. An der Musik und den Sprechern ändert sich zwar nichts, allerdings wurde der Sound neu abgemischt und unterstützt nun sogar Dolby Surround 7.1. Im Spiel selbst erwarten euch ebenfalls die gleichen Sounds wie vor 21 Jahren, allerdings fügt Blizzard noch weitere Effekte und Umgebungsgeräusche hinzu, um die Atmosphäre noch ein wenig aufzuwerten.

Diablo 2 in Reinkultur

Trotz der schicken Optik soll die Neuauflage spielerisch unver-

Die Neuauflage nutzt zwar eine 3D-Engine und völlig neue Assets, fängt den Grafikstil des Originalspiels aber sehr gut ein.

Im Kapitelmenü könnt ihr euren Helden nun aus der Nähe betrachten und die vielen neuen Details an den Waffen und Rüstungen bewundern.

Mit einer neuen Zoom-Funktion zoomt ihr an die detailreiche 3D-Grafik heran. Auf Wunsch könnt ihr aber auch mit der altmodischen 2D-Optik spielen.

Hübsche Beleuchtungen und schicke Effekte sorgen vor allem in Dungeons für Stimmung. Die Spielmechanik von damals bleibt aber unangetastet.

ändert bleiben. Unter der brandneuen 3D-Grafik läuft nämlich stets das originale Diablo 2: Lord of Destruction in der Version 1.14, mit all seinen Ecken und Kanten. Den Entwicklern ist völlig bewusst, dass Diablo 2 in dieser Form nicht perfekt ist, war es auch nie: Das Balancing hat klare Schwächen und viele Elemente wirken heutzutage angestaubt oder umständlich – und doch will man genau dieses Spielgefühl um jeden Preis erhalten. Der Grund dafür liegt auf der Hand: Blizzard will es sich auf keinen Fall nochmal mit den Fans verscherzen, Diablo 2 soll bitteschön Diablo 2 bleiben. Deshalb wird es auch keine zusätzlichen Inhalte geben, mit neuen Levels, Gegenständen oder Runenwörtern ist in der Neuauflage also nicht zu rechnen.

Unverändertes Spielgefühl

Im Gegensatz zu modernen Spielen verwendet Diablo 2 noch eine altmodische Mechanik, die auf 25 Bildern pro Sekunde (fps) basiert, das heißt: Innerhalb dieses Zeitfensters fragt das Spiel sämtliche Details wie Treffer, Erholung, Zaubertempo und dergleichen ab. Obwohl die neue Engine mehr als 60 Frames pro Sekunde rendern kann und damit viel flüssigere Animationen ermöglicht, bleibt das Gameplay identisch mit dem Original. Unter der Haube folgt das Spiel also der gleichen Logik wie damals und ist immer noch an 25 fps gebunden. Auch das unsichtbare Raster, auf dem sich die Charaktere und Gegner bewegen, bleibt komplett erhalten. Allerdings haben die Grafiker clevere Wege gefunden, um die Laufbewegungen der Helden geschmeidiger zu gestalten.

Hier dürfte auch besonders spannend werden, wie es sich mit einem Switch-Controller spielt, schließlich wurde Diablo 2 ursprünglich nur für Mauseingaben konzipiert. Ein erstes Bild (rechte Seite oben) zeigt bereits ein angepasstes Interface für die Konsolenfassungen, in denen man wie in Diablo 3 mehrere Aktionstasten mit Fähigkeiten belegen kann. Heil- und Manatränke pfeift man sich einfach mit dem Digikreuz rein. Das klingt durchdacht, doch ob es sich auch ordentlich spielt, muss sich noch zeigen.

Verbesserungen im Detail

Steuerung und Benutzeroberfläche bekommen in der Neuauflage zumindest ein paar behutsame Verbesserungen spendiert. So gibt es nun detailliertere Infos im Charakterbogen, die alle passiven Eigenschaften zusammenfassen. Neue Tool-Tipps im Inventar vergleichen die Werte von angelegter Ausrüstung. Gold wird automatisch aufgesammelt, die Option lässt sich aber auch abschalten. Der Handel zwischen Spielern soll benutzerfreundlicher ausfallen und Gruppen werden nun auf Wunsch automatisch gebildet, bis zu acht Spieler können gemeinsam loslegen.

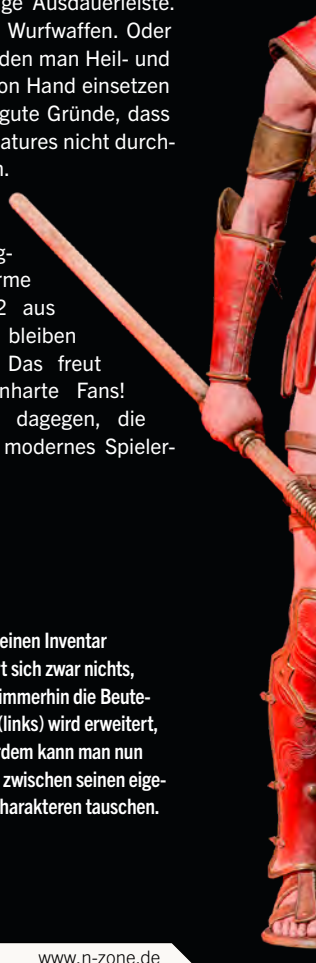
Am arg kleinen Inventar soll sich zwar nichts ändern, doch dafür bekommt zumindest die Beutetruhe ein Upgrade: Sie wurde von 6x8 Feldern auf 10x10 Kästchen erweitert und enthält nun auch ein gemeinsames Beutetruhenfach (shared stash), auf das alle Charaktere innerhalb eines Battle.net-Accounts zugreifen können. Das heißt, man kann wie in Diablo 3 problemlos Beute zwischen seinen Charakteren übertragen und muss Figuren nicht mehr als Packesel einsetzen.

Keine Frage, das sind alles wertvolle Neuerungen. Trotzdem sind moderne Hack & Slays wie Path of Exile oder Grim Dawn in vielerlei Hinsicht schon deutlich weiter. Vor 21 Jahren mag Diablo 2 noch wegweisend gewesen sein, doch heutzutage wirken manche Mechaniken schlichtweg veraltet. Etwa der unhandliche Horadrimwürfel, der das kleine Inventar zusätzlich verstopft. Die fehlende Sortierfunktion. Die unpraktischen Spruchrollen, die man ständig nachkaufen muss. Die überflüssige Ausdauerleiste. Die nutzlosen Wurfwaffen. Oder der Gürtel, in den man Heil- und Manatränke von Hand einsetzen muss. Es hat gute Gründe, dass sich solche Features nicht durchgesetzt haben.

Doch auch sie machen den ursprünglichen Charme von Diablo 2 aus – und darum bleiben sie erhalten. Das freut natürlich beinharte Fans! Neueinsteiger dagegen, die ein halbwegs modernes Spieler-

Praktisch: Im Charakterbogen befindet sich nun ein neues Infofenster, das alle passiven Boni übersichtlich zusammenfasst.

Am kleinen Inventar ändert sich zwar nichts, doch immerhin die Beutekiste (links) wird erweitert, außerdem kann man nun Items zwischen seinen eigenen Charakteren tauschen.



Unter der 3D-Grafik arbeitet das stinknormale Diablo 2 mit Patch 1.14. Auch veraltete Spielelemente und das durchwachsene Balancing bleiben erhalten.

Diablo 2 wurde ursprünglich nur für Maus-Eingaben konzipiert. Den Konsolenfassungen spendiert Blizzard deshalb ein brandneues Interface. Auf der Switch könnt ihr sechs Skills auf Aktionstasten verteilen, das erinnert stark an Diablo 3.

lebnis erwarten, werden sich erst mal eingewöhnen müssen. Dazu zählt auch die manuelle Punkteverteilung für Attribute und Fertigkeiten, die dem Spieler mehr Planung abverlangt als beispielsweise ein Diablo 3, das in dieser Hinsicht sehr seicht geraten ist. Doch immerhin: Die Talentbäume hatte Blizzard schon vor vielen Jahren mit einem Synergiesystem ausgestattet, mit dem Patch 1.13 kam auch noch eine eingeschränkte Respec-Funktion hinzu. Damit fällt die Gefahr, sich heillos zu verskillen, zumindest deutlich geringer aus als im unflexiblen Originalspiel.

Online und offline

Diablo 2: Resurrected ist wie gewohnt offline im Solo-Modus spielbar, außerdem wird auf der Nintendo Switch auch lokaler Koop via Local Play unterstützt. Ein Couch-Koop-Modus wie in Diablo 3, in dem bis zu vier Spieler an einer Konsole spielen konnten, wird allerdings nicht geboten, dafür ist Diablo 2 schlichtweg nicht ausgelegt. Zumindest ermöglicht aber auch die Switch-Fassung unkomplizierte Online-Partien über das moderne Battle.net, außerdem könnt ihr so auch euren Spielstand auf andere Plattformen übernehmen: Wer beispielsweise seinen Helden von der Switch auf dem PC weiterspielen möchte, kann das einfach über das Battle.net erledigen, muss dann allerdings auch beide Versionen einzeln kaufen. Echtes Crossplay zwischen PC, Switch, Xbox- und Playstation-Konsolen ist übrigens nicht geplant, könnte aber vielleicht noch zu einem späteren Zeitpunkt kommen: Blizzard will sich die Sache nochmal in Ruhe ansehen. Sicher ist dagegen, dass keine alten Charaktere aus Diablo 2 in die Neuauflage importiert werden können, schon allein aus Sicherheitsgründen. In Resurrected fangen also alle wieder bei Null an.

Für den Multiplayer sind außerdem einige Verbesserungen geplant. So verspricht Blizzard eine frische Benutzeroberfläche für Lobby und Spielersuche, außerdem gibt's ein überarbeitetes Ranglistensystem mit neuen Filterfunktionen. Seasons sollen zwar kürzer ausfallen als im alten Diablo 2, doch neue Belohnungen wird es nicht geben. Das Endgame besteht also weiterhin darin, die drei Schwierigkeitsgrade durchzuspielen, Level 99 zu erreichen und möglichst gute Beute abzustauben. Die Unterteilung in Regionen gehört dafür der Vergangenheit an, in Diablo 2: Resurrected spielen alle gemeinsam auf globalen Servern. Außerdem soll das neue Battle.net mit all seinen Sicherheitsvorkehrungen dafür sorgen, dass Cheater, Item Duping und Bots möglichst kein Problem mehr darstellen.

Was kostet die Neuauflage?

Die PC-Version kann man für 40 Euro vorbestellen, zum Preis von 60 Euro gibt's auch eine Sammlung mit Diablo 3. Für die Switch-Fassung rechnen wir mit vergleichbaren Preisen. Auf dem PC kann man sich außerdem schon für eine technische Alpha anmelden, mit der Blizzard das Spiel einem öffentlichen Test unterziehen will. Spätestens dann wird sich zeigen, ob das vertraute Gameplay auch in moderner Grafik flutscht – und ob Diablo 2 immer noch so verboten viel Spaß macht wie vor 21 Jahren. **Felix Schütz**

Überarbeitete Cutscenes und neu abgemischter Sound sollen die Präsentation zeitgemäß abrunden.

MEINUNG
Felix Schütz

Schicke Grafik, alter Kern – für Diablo-Fans könnte ein Traum endlich wahr werden.

Es muss Anfang 1996 gewesen sein, als ich über den ersten Screenshot von Diablo gestolpert bin. Seitdem übt die Marke eine fast schon magische Wirkung auf mich aus. Logisch, dass Diablo 2 auch für mich viele Jahre lang das Maß der Dinge war! Ich liebe einfach diese düstere Atmosphäre, die Klassen, die Cutscenes, das Spielgefühl – es ist kein Zufall, dass Diablo 2 selbst heute noch so viele Fans hat. Und die bekommen nun (hoffentlich) das Spiel, das sie sich so lange gewünscht haben: Diablo 2 mit moderner Grafik, aber spielerisch nahezu unverändert. Die wenigen Verbesserungen am Interface und eine ordentliche Battle.net-Unterstützung klingen für mich schon ziemlich gut. Ob deshalb aber wirklich jeder Quereinsteiger mit dem Spiel glücklich wird, wage ich zu bezweifeln: Das winzige Inventar, die Spruchrollen, der Tränkegürtel oder das dürftige Endgame sind nur einige Hürden, die man erst mal verkraften muss. Ich verstehe allerdings gut, warum Blizzard an diesen Dingen nichts verändert, gerade nach dem vergeigten Warcraft 3: Reforged will man eben nichts mehr riskieren. Ein modernes Action-RPG wird Diablo 2: Resurrected also mit Sicherheit nicht. Trotzdem – oder gerade deshalb – dürfte es ein Hit werden.

INFOS

Termin:	2021
Genre:	Action-Rollenspiel
Hersteller:	Blizzard Entertainment
Entwickler:	Blizzard Entertainment

PROJECT TRIANGLE STRATEGY

Jetzt wird's taktisch! Mit Project Triangle Strategy wartet 2021 ein Strategie-Rollenspiel auf fähige Feldherren. Wir haben die Demo ausprobiert!

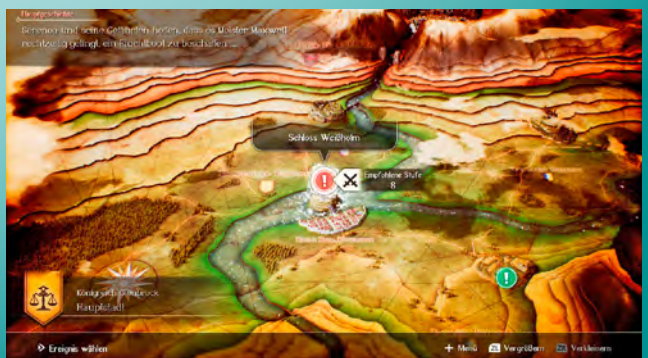
Sehr wichtig beim Taktieren ist die Wahl des Standortes. Wer von oben attackiert, hat oft entscheidende Vorteile. Nutzt das Terrain also bestmöglich für eure Zwecke aus.

Die drei Reiche Aesfrost, Glenbrock und Heissand bekämpfen sich erbittert. In den Salzeisenkriegen geht es – wie so oft in der Geschichte der Menschheit – um Rohstoffe und Besitzansprüche. Ein trügerischer Frieden verheißt nach Jahren voller Leid endlich Ruhe für Adel und Pöbel, doch dann marschiert Aesfrost überraschend in Glenbrock ein, tötet den Kronprinzen und den König. Als Sohn eines der mächtigsten Vasallen von Glenbrock liegt es nun an euch, für das Wohl eures Volkes zu sorgen, aber auch zu überleben und mehr über die Invasion herauszufinden. Und dann ist auch noch der zweite Prinz von Glenbrock in eurer Obhut – werdet ihr ihn an Aesfrost ausliefern oder euren Herren bis zum letzten Blutstropfen verteidigen? Project Triangle Strategy nutzt nicht umsonst eine Waage im Spielelogo, in diesem Taktik-Rollenspiel ist es überaus wichtig, welche Entscheidungen ihr trefft, ihr solltet euch eure Reaktionen und Aktionen also gut überlegen!

Bewährte Tugenden

Den auffälligen Pixelgrafikstil kennt ihr vielleicht bereits aus Octopath Traveler, dem Japano-Rollenspiel von Square Enix, das an die alten Genre-Klassiker erinnern soll. Auch Project Triangle Strategy orientiert sich an alteingegessenen Spielen,

Ritter können mit der Lanze zustoßen und treffen so mehrere Feinde, die in einer Reihe stehen. Passt aber auf, dass ihr nicht eure eigenen Einheiten trefft!



Grün markiert sind Nebengeschichten. Hier erlebt ihr kurze Story-Abschnitte, oder euch schließen sich Kämpfer an (wenn eure Entscheidungen ihnen zusagen).

genauer gesagt an Final Fantasy Tactics. Eure Einheiten bewegt ihr wie Schachfiguren auf einem Raster über das Gelände. Ein hoher Standort verschafft dabei Vorteile, wer von hinten oder von der Seite attackiert wird, erleidet empfindlichen Extraschaden. Diese etablierten Mechaniken funktionieren auch heute noch einwandfrei; die Reihenfolge wird vom Agilitätswert der Einheiten bestimmt. Flinke Charaktere sind also früher dran als schwerfällige, gepanzerte Krieger, zu Ross oder gar mit fliegendem Untersatz erhöht sich außerdem der Radius der Attacken. Die Demo setzt in der Mitte des Spiels ein und erfordert gleich in der ersten Schlacht Aufmerksamkeit vom Kriegsherren: Ihr müsst aus der belagerten Hauptstadt fliehen und dafür eine Brücke freikämpfen und das Tor öffnen. Gleichzeitig fallen euch Feinde in den Rücken, ihr müsst also einerseits vorstoßen, andererseits aufpassen, nicht in die Zange genommen zu werden. Dank der breit gefächerten Figurenriege ist es nicht nur per se unterhaltsam, sich der Herausforderung zu stellen, es gibt auch jede Menge Optionen. Galoppiert ihr mit dem Ritter nach vorne? Setzt ihr die verheerenden Zauber eurer Magier ein? Oder zieht ihr die Aufmerksamkeit der Feinde durch Provokation auf euren schildbewehrten Krieger? Die rundenbasierten Kämpfe sind aber nur ein Aspekt von Project Triangle Strategy, immer wieder habt ihr Verschnaufpausen zum Erkunden, in denen ihr frei ohne Raster herumlaufen und euch mit NPCs unterhalten könnt. Teilweise erfahrt ihr so von Fakten, die euch beim Treffen von wichtigen Entscheidungen helfen, oder die ihr einsetzt, um eure Gefährten von euren Zielen zu überzeugen. Denn: Schwerwiegende Urteile werden gefällt, indem alle wichtigen Charaktere abstimmen. Eure Stimme zählt zwar auch, aber nicht mehr als die der anderen. Sprich: Wenn eure Freunde anders als ihr vorgehen möchten, müsst ihr euch der Mehrheit beugen. Das ist nicht nur spannend, sondern sorgt natürlich auch für Motivation, das Abenteuer mehrmals durchzuspielen. Die Story ist in der Demo, obschon sie mitten im Spiel ansetzt, spannend und dramatisch. Liefern wir den Prinzen aus und vermeiden so unnötiges Blutvergießen? Oder verteidigen wir ihn mit allen Mitteln, koste es, was es wolle?

Die Lichteffekte sind sehr hübsch. Nicht vergessen: Unterhaltet euch mit dem Pöbel, um Informationen zu erlangen.

Krieg ist kein Zuckerschlecken

Game of Thrones trifft Final Fantasy – Project Triangle Strategy ist auf keinen Fall ein unbeschwertes Gute-Laune-RPG, hier rollen schon mal Köpfe und Adelige vergnügen sich mit Mägden zwischen den Hecken (natürlich alles nicht explizit). Die Demo ist äußerst vielversprechend, sieht unverwechselbar aus und steuert sich hervorragend, selbst mit den Joy-Cons. Da schmerzt es natürlich, dass die Wartezeit auf das fertige Abenteuer noch mindestens ein Dreivierteljahr beträgt, denn erscheinen soll das Rollenspiel erst 2022. Dann hoffen wir aber auch auf einen ordentlichen Umfang, denn wir freuen uns schon, viel Zeit im Drei-Reiche-Eck zu verbringen! **Katharina Pache**

Der Grafikstil wird HD-2D genannt und besticht mit einzigartiger Pixeloptik. Die Kamera ist in Schlachten frei drehbar.

MEINUNG
Katharina Pache

Der Überraschungsangriff von der Taktikfront ist geglückt!

Ist sicherlich nicht jedermanns Genre, meines eigentlich auch nicht – bin ein mieser Taktiker. Hält mich aber keineswegs davon ab, trotzdem Spaß mit solchen Spielen zu haben, ich brauche halt nur länger! Auf jeden Fall hat mir die Demo von Project Triangle Strategy viel mehr Freude bereitet, als ich vorher dachte. Was führt Aesfrost im Schilde? Und was treiben die Leute in Heissand eigentlich, während ich hier schwierigste Entscheidungen treffen muss? Das ist doch verdächtig! Jammerschade, dass ab jetzt Geduld gefragt ist, denn erst im nächsten Jahr werde ich wohl erfahren, wie es mit Prinz Roland und Co. weitergeht. Die englische Vertonung ist im Übrigen ziemlich gut gelungen, gefällt mir sogar fast besser als die von Persona 5 Strikers. An den HD-2D-Look (so bezeichnet Square den Grafikstil) musste ich mich erst gewöhnen, er sieht aber wirklich ganz schick aus und dank der frei drehbaren Kamera in Kämpfen hat man immer den optimalen Überblick. Die Schlachtfelder in der Demo glänzen alle mit durchdachten Mechaniken und Besonderheiten, sei es die Brücke mit Hebel und den Zinnen über dem Tor oder das Kornfeld mit den Lastenaufzügen und entflammbarem Weizen.

INFOS

Termin:	2022
Genre:	Strategie
Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Square Enix

Eine neue Welt: Riesige Eiswürmer, coole Hover Bikes und ein kalter Ozean voller Geheimnisse, das bietet euch Subnautica: Below Zero.

SUBNAUTICA: BELOW ZERO

In den eiskalten Meerestiefen des Alien-Planeten 4546B lauern seltsame Kreaturen, spannende Biome und eine Geschichte über Familie und Freundschaft.

Schon das Originalabenteuer Subnautica hat viele Spieler direkt abgeholt und überzeugt: In den tiefen Meeren des Alien-Planeten 4546B musstet ihr euch als namenloser Schiffbrüchiger zurechtfinden, die Umgebung erkunden und vor allem überleben! Die Geschichte des Planeten und der darauf lebenden Aliens wurde dabei subtil durch Log-Einträge und die Umgebung erzählt.

Das ändert sich jedoch mit Subnautica: Below Zero, dem Standalone-Add-on, das auf dem PC bereits seit zwei Jahren im Early Access verfügbar ist. Erneut besucht ihr den Planeten 4546B, etwa ein Jahr nach den Geschehnissen des Hauptspiels. Doch diesmal befindet ihr euch in einem arktischen Gebiet, das euch mit Eismassen und gefährlichen Schneestürmen konfrontiert.

Es spricht!

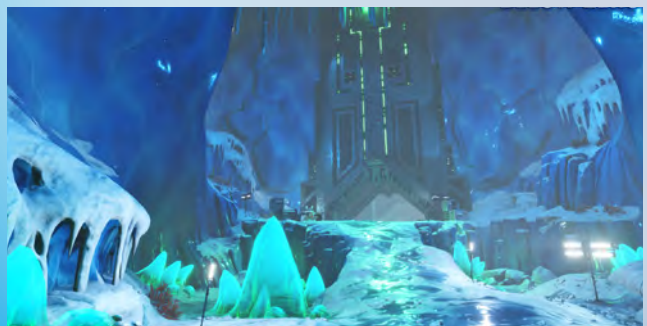
Zwar sollt ihr Below Zero laut Entwicklern auch genießen können, wenn ihr das Hauptspiel nicht kennt, jedoch baut Unknown Worlds die subtil erzählte Story des Vorgängers weiter aus. Eine wichtige Änderung im Vergleich zum Original: Euer Spielcharakter in Below Zero ist eine Frau namens Robin Goodall, und sie hat eine Stimme! Robin kommentiert demenstprechend Funde und Umgebungen, gerne auch mal sarkastisch. Im Early Access merkten die Entwickler zunächst, dass ihnen die Geschichte zu linear geraten war. Eigentlich sollte Robins Schwester Sam in der schwebenden Station Vester residieren und Robin von dort aus Anweisungen erteilen. In der finalen Version von Below Zero hingegen hat sich Sam gegen die Firma Alterra gestellt. Ihr kommt also alleine auf dem Planeten 4546B an, um herauszufinden, was mit Sam passiert ist.

Erkundung deluxe

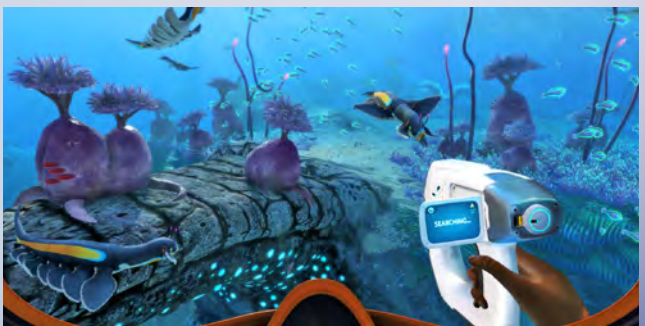
Das Grundprinzip des Hauptspiels bleibt erhalten: Ihr befindet euch in einer gefährlichen, unbekannten Umgebung und euer primäres Ziel ist es, zu überleben und alles um euch herum zu erkunden. Die Entwickler betonen dabei, dass sie unbedingt ein gewaltfreies Spiel erschaffen wollten. So habt ihr zwar ein Messer, jedoch dient euch das nur dazu, Materialien abzubauen. Rohstoffe sind das A und O in Subnautica: Below Zero. Wenn ihr nichts sammelt, könnt ihr nichts fabrizieren und dadurch sinken eure Überlebenschancen. Euch steht erneut der praktische Fabrikator zur Seite, durch den ihr sowohl Trinkwasser und Essen als auch neue Gadgets zur Ressourcenbeschaffung erstellt. Ein neues Tool ist der Mineral Detector, mit dem ihr gezielt Ausschau nach Materialien wie Salz, Lithium oder auch Gold halten könnt, ohne den gesamten Ozeanboden absuchen zu müssen.

Es frösteIt mich

Dabei solltet ihr aber immer eure Stats im Auge behalten. Sauer-



Aliens: Auch in Below Zero findet ihr Überbleibsel der Precursor-Zivilisation, mit deren Geschichte ihr euch erneut auseinandersetzen müsst und solltet.



Erkundung: In der Welt von Subnautica könnt ihr alles erkunden, dabei ist der Scanner hilfreich, der euch genau sagt, was ihr da gerade entdeckt habt.

Eisig: Die Heizpflanzen dienen dazu, dass ihr an Land nicht erfriert. Denn das ist eine wichtige Neuerung in Below Zero – die Kälte macht euch zu schaffen.

Sharktopus: Euch begegnen nicht nur süße Penglings und hübsche Fische. Auch Monster, die euch an den Kragen wollen, lauern in den Untiefen von Below Zero.

stoff, Hunger, Durst, Gesundheit und Kälte sind die fünf Dinge, um die ihr euch immer kümmern müsst. Im Verlauf des Spiels, das für das Durchspielen der Story etwa 25 Stunden in Anspruch nimmt, könnt ihr bessere Sauerstofftanks herstellen und sogar einen sogenannten Kälteanzug, der euch vor den eisigen Temperaturen an Land schützt.

An Land? In Below Zero werdet ihr diesmal nicht nur den riesigen Ozean erkunden, sondern auch die schneebeladenen Eismassen über der Wasseroberfläche. Dort erwarten euch verlassene Basen mit viel Umgebungs-Storytelling, riesige Monster wie etwa der Eiswurm, furchbare Kälte, die ihr nur durch den genannten Anzug oder mittels Heizpilz-ähnlichen Pflanzen bekämpfen könnt und am wichtigsten: Penglings! Die kleinen, außerirdischen Pinguine sind extrem niedlich und haben sogar Babys dabei. Außerdem könnt ihr einen ferngesteuerten Pengling herstellen, um damit Höhlen zu erkunden, in die ihr selbst nicht reinpasst. Oder ihr macht einfach Selfies mit den knuddeligen Aliens. Eure Entscheidung!

Immer mehr Content!

Neuerungen finden sich zuhauf in Subnautica: Below Zero. Schon beim Hauptspiel haben die Entwickler extrem viel Wert auf die Meinung der Community gelegt und vieles auf deren Wunsch hin eingebaut. So wurde beispielsweise die Barrierefreiheit erhöht: Objekte können hervorgehoben werden, die Textgröße ist anpassbar, das Öffnen des Tablets pausiert das Spiel. Auch neue Tools haben den Weg in Below Zero gefunden. Der bereits erwähnte Mineral Detector ist nur eines davon. So könnt ihr nun den sogenannten Sea Truck herstellen und mit Lager-, Schlaf- oder Teleportationsmodulen erweitern. Letztere sind ebenfalls neu, nun könnt ihr euch mit einem Tool, das ihr bei euch tragt, in prekären Situationen direkt in euren Sea Truck teleportieren und müsst nicht mehr Angst haben, von irgendeiner außerirdischen Kreatur zum Frühstück verspeist zu werden. Den Sea Truck könnt ihr außerdem upgraden – für Tiefendruck, Schnelligkeit und mehr – sowie personalisieren.

Basisbau für Profis

Ebenso ist das übrigens mit eurer Basis, die ihr jetzt in den schillerndsten Farben erstrahlen lassen könnt, um sie auch auf dem dunklen Meeresboden wiederzufinden. Außerdem hat Unknown Worlds es nun möglich gemacht, endlich einen größeren Hauptraum zu bauen, den ihr mit einziehbaren Wänden in verschiedene Bereiche aufteilen könnt. Das komplette Glasdach ist außerdem ein hübsches Extra, das euch die Unterwasserwelt aus eurem sicheren Zuhause betrachten lässt. Dazu kommen Gegenstände, die eure Basis und eure Erfahrung noch einzigartiger machen. Die Möbelauswahl ist deutlich gewachsen, ihr könnt Poster aufhängen und sogar eine Jukebox installieren, für die ihr in der Spielwelt diverse CDs findet. Die Musik darauf stammt übrigens direkt aus der Community! Aber die Basis ist ja nicht nur Deko. So gibt es den neuen Kontrollraum, mit dem ihr die Stats eurer Behausung überwacht. Hier seht ihr etwa die strukturelle Integrität, den Energiestatus, die Uhrzeit und eine Minimap der Base.

Regelmäßige Updates

Subnautica: Below Zero bietet also weiterhin unglaublich viel für euch: Nicht nur die Erkundung der großen Welt und der zahllosen unterschiedlichen Biome wie den Twisty Bridges oder den Deep Lillies, sondern auch eine interessante Story, die nun auch eine sprechende Protagonistin hat, die sich im Verlauf sogar einen Alienfreund anlacht. Doch an dieser Stelle wollen wir nicht zu viel verraten.

Es sei nur gesagt, dass Unknown Worlds auch weiterhin mit regelmäßigen Updates und neuen Ideen begeistern will. In der Welt erwarten euch nicht nur tiefe, beängstigende Ozeane voller Viecher wie dem Squid Shark und tentakelbewehrter Pflanzen, sondern auch fröhliche Ritte auf dem Hover Bike über Eislandschaften und die faszinierende Geschichte der Precursor-Aliens, die den Planeten 4546B einst ihre Heimat nannten.

Subnautica: Below Zero soll 2021 für Nintendo Switch erscheinen, ein genauer Releasetag steht bislang noch aus. Nach allem, was wir bisher zu sehen und spielen bekamen, erwarten wir uns einen wirklich tollen Merestrip.

Paula Sprödefeld

Penglings! Braucht es wirklich noch mehr, um euch zu überzeugen, als diese wirklich niedlichen kleinen Alien-Pinguine, die ihr auch noch kuscheln könnt?

MEINUNG
Paula Sprödefeld

Ich kann es kaum erwarten, wieder in die eisigen Fluten zu springen.

Ich habe zwar unglaublichen Respekt vor dem Ozean – sowohl unserem eigenen als auch dem riesigen auf 4546B –, aber das wird mich nicht daran hindern, die neuen Biome in Subnautica: Below Zero zu erkunden und die dort lebenden Kreaturen kennenzulernen. Ich hatte schon sehr viel Spaß mit dem Hauptspiel und Below Zero erweitert diese Welt nun gewaltig. Schon im Early Access konnte ich vieles sehen, was mich interessiert hat und jetzt, wo die Entwickler noch an der Story geschraubt und viele neue Tools implementiert haben und die Biome endlich fertig sind (ich schwamm zeitweise durch ein Polygon-Meer, da ich im Early Access Orte erkundete, die ganz offensichtlich noch nicht fertig waren), juckt es mich schon in den Fingern. Außerdem, und ich kann es nicht noch mehr betonen: PENGLINGS!

INFOS

Termin:	2021
Genre:	Surivival
Hersteller:	Bandai Namco
Entwickler:	Unknown Worlds Entertainment

PLANTS VS. ZOMBIES
SCHLACHT UM NEIGHBORVILLE
COMPLETE EDITION

Piraten gegen Ninjas? Pah! Schnee von gestern, heutzutage kämpfen Pflanzen gegen Zombies. Den dritten Teil der Garden-Warfare-Reihe gibt es bald auch auf Nintendo Switch!

Da haben wir wochen-, ja, monatelang spekuliert, wann und ob wieder eine Nintendo Direct stattfinden wird, und dann wird aus dem Nichts tatsächlich ein Stream angekündigt – zu einem für unsere Heftproduktion sehr ungünstigen Zeitpunkt. Aber wir möchten trotz des nahenden Release von Plants vs. Zombies: Schlacht um Neighborville einen Vorabblick auf das bunte Comicspektakel werfen, das einst seinen Anfang nahm auf der Xbox 360.

Von Eicheln und Schwärmen

Inzwischen tragen die Spiele auch hierzulande ihren englischen Titel (und heißen nicht mehr Pflanzen gegen Zombies), das Prinzip hinter dem Namen funktioniert aber wie eh und je: Zombies und Pflanzen bekriegen sich, und zwar bei Schlacht um Neighborville aus der Third-Person-Perspektive und in Echtzeit. Also wie bei einem klassischen Shooter, nur eben witziger, bunter und auch einfallsreicher, denn statt den üblichen Langweiler-Klassen wie „Typ mit Scharfschützengewehr“ oder „Typ mit Granatwerfer“ schlüpft ihr im Mehrspielertitel in die vergammelte Haut, beziehungsweise unter die Rinde von allerlei erinnerungswürdigen Figuren. Da gibt es den aus dem ersten Spiel bekannten Football-Zombie, der Nahkämpfe liebt, oder die fleischfressende Pflanze, die unterirdisch Richtung Feinde wächst. Es geht noch abgedrehter, ihr betretet zum Beispiel als jodelnde Eichel den Ring, als Kampfsport-Giftpilz oder als rollschuhfahrende Disco-Untote, die Stromschläge verteilt. All die Zombies und Pflanzen sind eingeteilt in Klassen mit unterschiedlichen Aufgaben, so wie in vergleichbaren Spielen. Es gibt also Heiler, Unterstützer, Tanks und Stealth-Figuren. Die Recken, die zur Klasse „Schwarm“ gehören, können sich außerdem für gesteigerte Effektivität in Gruppen aus mehreren Spielern zusammentun – etwa als Fernsehkopfzombies.

Kleider machen Leute – und Zombies! Alle kosmetischen Items, die je für das Spiel veröffentlicht wurden, sind auch in der Switch-Fassung enthalten.

Die giftigen Pilze sind wie Ninjas leise unterwegs und richten im Nahkampf verheerenden Schaden an. Die Klassen im Spiel sind fantasievoll umgesetzt.

Kein Zombie ist gern allein

Plants vs. Zombies auf der Switch ist kein reines Online-Vergnügen. Ihr könnt das Abenteuer auch offline und alleine genießen oder im lokalen Koop-Modus mit bis zu drei Freunden durch die Gassen von Neighborville ziehen. Erfreulich ist die Vielfalt von Modi: Im Soloabenteuer tretet ihr nicht einfach in den gleichen Arenen wie online gegen die gleichen Widersacher an, sondern stellt euch speziellen Bossen, müsst Bereiche verteidigen und mehr. In einem gesonderten Gebiet probiert ihr außerdem die unterschiedlichen Klassen und deren besondere Talente gefahrlos aus – um dann für die Online-Gefechte perfekt gewappnet zu sein. Im Mehrspielerpart warten neben den Genre-Standards wie Team Deathmatch auch exotischere Spielarten auf Gewächse und Untote, und für weitere Motivation neben den diversen Modi sollen die Perks der einzelnen Klassen sorgen. Bedeutet: Die einzelnen Recken erlangen praktische Boni, wenn ihr sie erfolgreich in Schlachten führt, und ihr könnt eure liebsten Helden nach Geschmack spezialisieren, etwa mit zielsuchenden Schüssen. Dazu kommen Unmengen an freischaltbaren kosmetischen Gegenständen – da es sich bei der Switch-Fassung um die Complete Edition handelt, steckt hier schon alles drin, was auf PC, PS4 und so weiter erst nach und nach veröffentlicht wurde. Auch ohne die Extra-Goodies steckt mit den jeweils über 20 Klassen pro Seite ziemlich viel drin in diesem Shooter-Paket. Mit Apex Legends ist Plants vs. Zombies auf der Switch jedenfalls in guter Gesellschaft, vor allem auf dem PC boomt das Genre, und dank des zugänglichen und humorvollen Spektakels dürften die Pflanzen und Zombies gut bei der Nintendo-Kundschaft ankommen – vor allem, wenn ein in der gleichen Direct angekündigtes Splatoon 3 noch mehr als ein Jahr auf sich warten lässt.

Anfassen erlaubt

Vorbildlich ist, dass sich Entwickler Popcap bei der Switch-Umsetzung Gedanken über die Einbindung der spezifischen Hardware-Features gemacht hat: Plants vs. Zombies nutzt den Touchscreen! Leider eine echte Seltenheit, Unterstützung dieser Art der Steuerung sollte Schule bei Ports für die Switch machen. Auf dem Bildschirm werdet ihr mit den Fingern (oder mit dem Stylus) ganz einfach die Menüs und die Karte bedienen können. Die Bewegungssteuerung hingegen kommt auf Wunsch beim Zielen zum Einsatz. Ihr könnt aber auch auf die Joy-Cons oder (vermutlich besser) den Pro-Controller setzen.

Schon einen Monat nach der Ankündigung innerhalb der Februar-Direct ist es soweit, Pflanzen und Zombies gehen sich mal wieder an die Gurgel: Das Spiel erscheint am 19. März 2021. Wir werden uns die epische Auseinandersetzung zwischen den beiden Urgewalten für die nächste Ausgabe ansehen, denn dann steht der Test zum Comic-Shooter bereit. Und vielleicht sehen wir uns in der Zwischenzeit ja auf dem Schlachtfeld?

Katharina Pache

Die Bereiche von Neighborville sind farbenfroh und dementsprechend ansehnlich umgesetzt. Das sorgt für gute Laune beim Vorgartenkrieg.

Der Zauberer ist eine neue Unterstützerklasse im Spiel. Er nutzt Magie und mysteriöse Tränke, außerdem kann er auf Verbündeten reiten.

Auf dem Schlachtfeld solltet ihr die Figuren ihren Stärken und Schwächen entsprechend taktisch nutzen.

MEINUNG
Katharina Pache

Pflanzen oder Zombies? Eine der schwierigsten Entscheidungen meines Lebens.

Ich kann mich noch sehr gut an die Abende erinnern, an denen ich auf meiner gigantischen, lauten und inzwischen am Red Ring of Death verstorbenen Xbox 360 Pflanzen gegen Zombies gespielt habe. Dass sich die Serie seitdem entwickelt hat, war mir natürlich bewusst. Aber nun, nach der Direct und der Ankündigung für die Switch, habe ich mich näher mit dem Titel beschäftigt und empfinde tatsächlich Vorfreude, die ganzen schrägen Figuren von damals wiederzutreffen und die neuen, noch schrägeren Figuren kennenzulernen. Shooter sind zwar allgemein nicht mein liebstes Genre, aber wenn die Darbietung stimmt, dann lasse ich mich gerne darauf ein. War bei Splatoon so, und ist wahrscheinlich auch bei Plants vs. Zombies der Fall. Wenn die Server dann noch voll sind und das Spiel flüssig läuft, steht einer Empfehlung wohl kaum etwas im Wege. Aber mal sehen, ob sich eine ähnliche Faszination am Vorgartenkrieg bei mir entwickelt, wie es damals auf der Microsoft-Konsole der Fall war. Schade, dass man das Original nicht mehr kostenlos auf der Homepage von Popcap spielen kann. Aber für Smartphones gibt es eine „kostenlose“ Version – halt mit In-App-Käufen und Werbung.

INFOS

Termin:	19. März 2021
Genre:	Shooter
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Popcap

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Nintendo Switch. Stand der Liste: 03. März 2021.

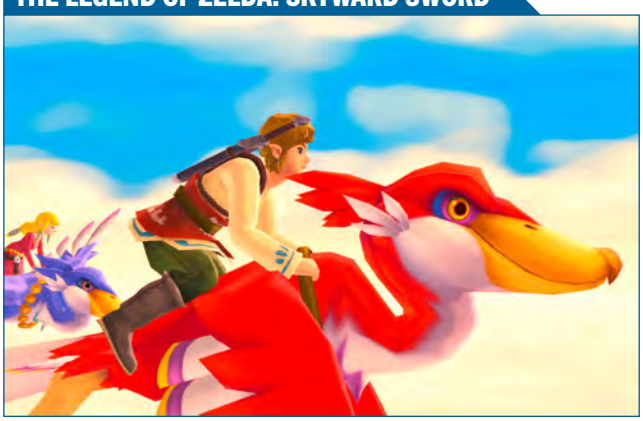
Nintendo Switch

TITEL	GENRE	TERMIN
Release-Datum		
Apex Legends	Shooter	09. März 2021
Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse	Action	16. März 2021
Plants vs. Zombies: Battle for Neighborville	Action	19. März 2021
Tales from the Borderlands	Adventure	24. März 2021
Balan Wonderworld	Jump&Run	26. März 2021
Monster Hunter Rise	Rollenspiel	26. März 2021
Story of Seasons: Pioneers of Olive Town	Simulation	26. März 2021
Hazel Sky	Adventure	31. März 2021
King's Bounty 2	Rollenspiel	März 2021
Kosmokrats	Adventure	März 2021
SaGa Frontier Remastered	Rollenspiel	15. April 2021
Poison Control	Action	16. April 2021
New Pokémon Snap	Adenture	30. April 2021
Trash Sailors	Action	10. Mai 2021
Famicom Detective Club	Adventure	14. Mai 2021
Knockout City	Action	21. Mai 2021
Miitopia	Rollenspiel	21. Mai 2021
World's End Club	Adventure	28. Mai 2021
DC Super Hero Girls: Teen Power	Action	04. Juni 2021
Ninja Gaiden Master Collection	Beat 'em Up	10. Juni 2021
Legends of Mana	Rollenspiel	24. Juni 2021
Mario Golf: Super Rush	Sportspiel	25. Juni 2021
The Legend of Zelda: Skyward Sword HD	Action-Adventure	16. Juli 2021
No More Heroes 3	Action	27. August 2021
Release-Zeitraum		
Alba: Tierisch wildes Abenteuer	Adventure	Frühjahr 2021
Finding Paradise	Adventure	Frühjahr 2021
Fisti-Fluffs	Adventure	Frühjahr 2021
Happy Game	Adventure	Frühjahr 2021
Roller Champions	Sportspiel	Frühjahr 2021
Sky: Children of Light	Adventure	Frühjahr 2021
Spiel des Lebens 2	Geschicklichkeit	Frühjahr 2021
Surviving the Aftermath	Strategie	Frühjahr 2021
The Last Kids on Earth a.t. Staff of Doom	Action	Frühjahr 2021
Disgaea 6: Defiance of Destiny	Rollenspiel	Sommer 2021
Fall Guys: Ultimate Knockout	Geschicklichkeit	Sommer 2021
Neo: The World Ends With You	Rollenspiel	Sommer 2021
Outer Wilds	Adventure	Sommer 2021
Samurai Warriors 5	Action	Sommer 2021
Axiom Verge 2	Adventure	2021
Baldo	Adventure	2021

Nintendo Switch Fortsetzung

TITEL	GENRE	TERMIN
Release-Jahr		
Battle Brothers	Rollenspiel	2021
Beyond Blue	Adventure	2021
Big Rumble Boxing: Creed Champions	Sportspiel	2021
Boyfriend Dungeon	Action	2021
Cris Tales	Rollenspiel	2021
Diablo 2: Resurrected	Rollenspiel	2021
Disco Elysium	Rollenspiel	2021
Doctor Who	Adventure	2021
Ghost of a Tale	Adventure	2021
Haven	Adventure	2021
Hoa	Puzzle	2021
Kingpin Reloaded	Shooter	2021
Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin	Rollenspiel	2021
Pokémon Strahlend. Diamant & Leucht. Perle	Rollenspiel	2021
Rogue Lords	Action	2021
Rune Factory 5	Rollenspiel	2021
Shin Megami Tensei 3 Nocture HD-Remaster	Rollenspiel	2021
Shin Megami Tensei 5	Rollenspiel	2021
Shovel Knight Dig	Action-Adventure	2021
Shovel Knight Pocket Dungeon	Puzzle	2021
SkateBird	Sportspiel	2021
Sports Story	Adventure/Sportspiel	2021
Star Wars Hunters	Action	2021
Tony Hawk's Pro Skater 1+2	Sportspiel	2021
Pokémon-Legenden: Arceus	Rollenspiel	2022
Project Triangle Strategy	Rollenspiel	2022
Splatoon 3	Shooter	2022
Ohne konkretes Release-Zeitfenster		
Bayonetta 3	Action	Nicht bekannt
Caravan Stories	Rollenspiel	Nicht bekannt
Colors Live	Geschicklichkeit	Nicht bekannt
Meisterdetektiv Pikachu	Adventure	Nicht bekannt
Metroid Prime 4	Action	Nicht bekannt
Overwatch 2	Action	Nicht bekannt
Pokémon Unite	Action	Nicht bekannt
Quantum League	Shooter	Nicht bekannt
Shadow Man Remastered	Action	Nicht bekannt
Solomon Program	Action	Nicht bekannt
The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2	Action-Adventure	Nicht bekannt
World War Z	Shooter	Nicht bekannt
Yo-kai Watch	Rollenspiel	Nicht bekannt
Yo-kai Watch 4	Rollenspiel	Nicht bekannt

THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD



POKÉMON STRAHLEND. DIAMANT & LEUCHT. PERLE

Euer Lieblings-Magazin auch digital lesen!

N-ZONE gibt es in allen Variationen:

Ihr müsst euch nur noch entscheiden, wie ihr euer Lieblings-Magazin lesen wollt: in gedruckter oder digitaler Form, einzeln oder im Abo.

Einfach, bequem, flexibel und immer dabei.

Oder wollt ihr mal ein anderes Magazin ausprobieren?

Alle Magazine gibt es für Tablet, Smartphone, im Browser und klassisch am Kiosk.

shop.computec.de

Oder einfach in eurem Store nach dem Namen des Magazins suchen.

Available on the App Store

JETZT BEI Google Play

Ein Angebot der COMPUTEC marquard group

DAS TEAM

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

KATHARINA PACHE (Redaktionsleiterin)

Spielt gerade: Persona 5 Strikers, Grindstone, die Demo von Project Triangle Strategy und DS3 und Bloodborne auf PS5

Sieht gerade: GNTM natürlich!

Liest gerade: Football-Regeln

Und sonst: Schwierig, irgendwelche Texte für diesen Kasten zu verfassen, ich erlebe ja nichts. Hmm, mal überlegen. Es gehört zu meinen Highlights der Woche, am Freitag nach der Arbeit Ramen zum Mitnehmen zu bestellen. Hochspannend, aber mehr kann ich nicht anbieten.

LUKAS SCHMID (Leitender Redakteur Online)

Spielt gerade: Control: Ultimate Edition, Super Mario 3D World + Bowser's Fury

Sieht gerade: WandaVision

Liest gerade: Alex Honnold – Allein in der Wand (Free solo)

Und sonst: Nach acht Jahren haben meine Liebste und ich uns dazu durchgerungen, jetzt endlich mal den Internetanbieter zu wechseln. Ab sofort wird's zwar teurer, dafür bricht die Verbindung dann aber nicht mehr ständig ab und es hat nicht mehr die Geschwindigkeit einer faulen Schnecke.

JOHANNES GEHRLING (Redakteur)

Spielt gerade: Fortnite, Yoshi's Island

Sieht gerade: die 16. Staffel von GNTM

Genießt gerade: den Frühlingsbeginn

Und sonst: Während ich diese Zeilen schreibe, befinde ich mich am Beginn meines ersten Arbeitstags seit über einem Monat. Corona hat mich Ende 2020 erwischt und ziemlich aus der Bahn geworfen. Hätte ich niemals erwartet. Ende 20, sportlich, keine Vorerkrankungen … und dann doch so starke Symptome. Leute, passt auf euch auf, bleibt gesund!

BENJAMIN KEGEL (freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Deus Ex: Mankind Divided (PC), Subnautica (PC und bald Switch)

Sieht gerade: Biathlon und sonstigen Wintersport … aber vor allem Biathlon!

Hört gerade: Den Haikyuu-Soundtrack aus der vierten Staffel. Bald als Import!

Und sonst: Yeah! Nachdem ich jetzt wieder ein Leben abseits der Hochschule habe, ist es wieder Zeit für mehr Hobbys. Zum Beispiel das Tuning von Nerf Guns. Macht noch mehr Spaß als zu ballern ;). Und ja, ich habe auch eine bei mir im Amt.

MATTHIAS SCHÖFFEL (Layouter)

Hört gerade: Traurige Musik

Sieht gerade: Filme, in denen Kinder schlecht behandelt werden, am Ende aber alles gut ausgeht (nicht GNTM!)

Liest immer noch: John Dos Passos – USA Trilogie

Und sonst: In der Übergangszeit heize ich gerne mit Kerzen, das schlägt meine romantische Saite an. Dann lege ich traurige Musik auf oder schaue einen Film, in dem Kinder schlecht behandelt werden, und weine hemmungslos.

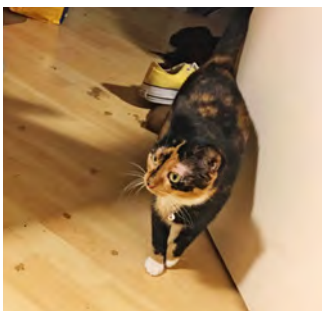
SANDRA WENDORF (Layouterin)

Hat gerade: Einen traurigen Haaransatz bis zum Himmel

Sieht gerade: GNTM! Was sonst?

Und sonst: Frühling, Sonne, gute Laune. Es könnte alles so schön sein. Also versuche ich das Beste daraus zu machen – ihr hoffentlich auch. Mit dem netten Lieferando-Mann bin ich mittlerweile per Du, zu Hause werde ich zu Pamela-Reif-Workouts erpresst und bin heilfroh, dass mich hier keiner im Jane-Fonda-Gedächtnisoutfit zu Gesicht bekommt …

STEFAN WILHELM (Praktikant)



Spielt gerade: Destiny 2 und Mortal Shell auf der PS5, Super Robot Wars V auf der Switch

Sieht: langsam aus wie ein Penner

Hört gerade: Me And That Man

Und sonst: Nach über fünf Jahren WG-Leben zieht es mich nun langsam in eine ruhige Einzelwohnung. Mitbewohner, Snacks, die ich heimlich klauen kann und natürlich die WG-Katze werde ich schmerzlich vermissen. Snacks, die mir heimlich geklaut werden können, nicht.

JONAS HÖGER (Praktikant)

Spielt gerade: Persona 5 Strikers auf der PS4 und Muse Dash auf der Nintendo Switch

Sieht gerade: So sprach Kishibe Rohan

Liest gerade: Erste Person Singular von Haruki Murakami

Und sonst: Nachdem nach mir nun auch meine beiden Mitbewohnerinnen unlängst ihre eigenen Plüsch-Grubbies aus dem Universum von Hollow Knight adoptiert haben, strahlt unsere Wohnung heller als je zuvor.

MEINUNGSMACHE

	Lukas Schmid	Katharina Pache	Johannes Gehrling
TOP-TITEL	Persona 5 Strikers	Persona 5 Strikers	–
FLOP-TITEL	–	–	–

Bravely Default 2

Wie bei Katha ist es auch bei mir so, dass die Figuren in Bravely Default 2 etwas an sich haben, was mich stört, ich kann aber nicht mal genau sagen, was es ist. Anders die tolle, handgezeichnet wirkende Welt – an der mag ich mich gar nicht sattsehen! Und spielerisch ist das Ding auch gut geworden, halt ein klassisches JRPG, aber eines mit einem gut umgesetzten, komplexen Kampfsystem. Super Sache!

Ich muss sagen: Das Design der Figuren finde ich nicht sehr ansprechend. Aber Aussehen ist nicht alles, und was hier drinsteckt, ist ansonsten wirklich beeindruckend. Die Switch ist eine hervorragende Investition für Liebhaber von Japano-RPGs, und Bravely Default 2 fügt ein weiteres schlagkräftiges Argument hinzu, wieso man als Genre-Fan die Nintendo-Konsole besitzen sollte. Gut gemacht!

Hmm, Bravely Default 2. Mit Square Enix als Entwickler und Nintendo als Publisher steckt da ja eine wirklich hochkarätige Maschinerie hinter dem Rollenspiel. Blöd nur, dass mich irgendwie so gar nichts an dem Spiel reizt, allen sicherlich vorhandenen Qualitäten zum Trotz. Das liegt aber nicht am Spiel selbst, sondern an der gefühlten Übersättiung derlei Games auf der Switch. Daher: grüner Haken.

Persona 5 Strikers

Die Jungs und Mädels von Tecmo Koei haben woh auch gemerkt, dass bei den normalen Warriors-Spielen langsam mal die Luft raus ist uns setzen in der letzten Zeit vermehrt auf Crossover. Finde ich klasse, denn Hyrule Warriors, Fire Emblem Warriors und vor allem jetzt Persona 5 Strikers finde ich allesamt echt klasse! Da bleibe ich auch dabei, das angekündigte Samurai Warriors 5 holt mich einfach nicht ab …

Ach, was wäre das schön, wenn Strikers noch mehr Rollenspielelemente hätte! Aber auch ohne bereitete mir das Wiedersehen mit Joker und den anderen (besonders natürlich Yusuke) viel Freude. Sobald man die Musik hört, ist man gleich wieder drin, und auch die Kämpfe waren überraschend spaßig! Schade halt um all die Switch-Spieler, die keine Möglichkeit haben, Persona 5 vorher zu erleben.

Eine optisch ansprechende Aufmachung, tolle Musik und jede Menge Action verspricht Persona Strikers 5. Wieso ist das Spiel dann so an mir vorbeigegangen? Liegt es an meiner neuerdings wieder entfachten Vorliebe für Fortnite, die quasi meine komplett fürs Zocken verfügbare Freizeit frisst? Vermutlich ja. Anhand von Kathas Test allerdings bin ich nun schon sehr neugierig auf dieses Game.

Little Nightmares 2

Little Nightmares ist ein ungemein atmosphärisches 2D-Gruselabenteuer, dass spielerisch aber sehr zu wünschen übrig lässt. Little Nightmares 2 ist nicht auf einmal ein Gameplay-Meisterwerk geworden, macht aber vieles besser als der Vorgänger und kann in Sachen Geschichte und düstere Stimmung erneut überzeugen. Aber aufgepasst: Trotz der kindlichen Optik ist's ganz definitiv nichts für schwache Nerven!

So im Prinzip macht mich Little Nightmares 2 durchaus an, gerade von der Horroratmosphäre verspreche ich mir viel. Ich bin aber immer noch nicht zum Spielen gekommen, vielleicht, weil das schöne Frühlingswetter gerade bewirkt, dass ich lieber bunte und fröhliche Spiele erleben möchte. Zum Beispiel New Pokémon Snap – ich zähle die Tage! Also hebe ich mir Little Nightmares 2 erstmal auf.

Man kommt als Spieler derzeit ja gar nicht umhin, immer wieder zu hören, wie toll doch Little Nightmares 2 sein soll. Und auch hier gilt, wie bei Persona Strikers 5: Was Tester Maci zu sagen hat, klingt fantastisch und macht mich äußerst neugierig auf das Spiel – wie konnte das Game dann solange an mir quasi komplett vorbeigehen? Ich sehe schon, meine Liste an zu-spielenden Titel wächst und wächst …

Puyo Puyo Tetris 2

Ich bin weder in Tetris noch in Puyo Puyo sonderlich gut – auf meinen ersten Sieg in Tetris 99 warte ich nach wie vor –, doch Spaß habe ich mit beiden Reihen, ebenso mit dem Crossover und Geschicklichkeitsspielen generell. Wenn man einmal nicht die Zeit oder einfach den Nerv hat, sich abends noch in ein komplexes Spieleabenteuer zu begeben, ist so ein Fünf-Minuten-Häppchen genau das Richtige.

Ich glaube für mich ist der Zug abgefahren, ich werde nie gut sein in Puyo Puyo – Tetris bekomme ich hin, ja, aber mit den Puyos habe ich so meine Probleme! Alleine aus diesem Grund habe ich kein Bedürfnis, mich näher mit dem zweiten Teil des Crossovers zu beschäftigen. Es scheint ja auch so zu sein, dass man die Fortsetzung nicht unbedingt braucht, wenn man den ersten Teil schon kennt.

Mit Tetris verbindet mich eine lebenslange Hassliebe, Puyo Puyo kenne ich persönlich erst, seitdem ich vor einigen Jahren im Rahmen der N-ZONE das erste Puyo Puyo Tetris für die Switch getestet habe. Für beide Spiele gilt: Macht ab und zu mal für eine halbe Stunde Spaß, dann reicht es aber wieder, vor allem, weil ich einfach furchtbar schlecht in derlei Titeln bin. Kann mir daher erspart bleiben.

Olija

Ich sag's, wie's ist: Ich hab mich an Pixelart inzwischen einfach sowas von sattgesehen. Minimalismus als Stilelement schön und gut, aber wenn das jeder zweite Indie-Entwickler macht, dann verschwimmen die Abenteuer irgendwann zu einem Einheitsbrei. Nun ja, und spielerisch ist Olija zwar ganz okay, jetzt aber auch nicht der große Bringer. Nein, sorry, hier setze ich aus fehlendem Interesse mal aus.

Dass eine minimalistische Umsetzung gut funktionieren kann, zeigt auch Thomas was Alone, ebenfalls im Testbereich dieser Ausgabe zu finden. Olija setzt sein Konzept vielleicht nicht immer komplett erfolgreich um, aber insgesamt ist das Experiment durchaus geglückt und ich bereue nicht, es gespielt zu haben. Im Indie-Bereich gibt es eben immer wieder solche netten Überraschungen!

Huch, wo kommt Olija denn auf einmal her? Zum erneuten Male muss ich in dieser Ausgabe von Meinungsmache gestehen, dass ein Titel bisher quasi komplett an mir vorbeigegangen ist. Mist! Olija sieht im Test von Stefan wirklich hervorragend aus und der Publisher Devoler Digital ist ohnehin für interessante Spieleveröffentlichungen bekannt. Hätte der Tag 48 Stunden: Ich würde Olija spielen.

BRAVELY DEFAULT 2

Die modernen Final-Fantasy-Spiele sind nicht mehr rundenbasiert – schafft Bravely Default 2 es, die Leere in den Herzen der alteingesessenen JRPG-Fans zu füllen?

Unserem schnitzelbesessenen Monsterfreund namens Truff begegnen wir immer wieder. Er ist außerdem Teil einer sehr interessanten Nebenquest.

Je nach Job verfügen die Charaktere in der Party über andere Spezialfähigkeiten. Diese Talente effektiv im Kampf einzusetzen, ist der Schlüssel zum Sieg!

Mit Bravely Default 2 schickt das Entwicklerteam Claytechworks ihre – verwirrenderweise – bereits dritte Liebeshymne an die Final-Fantasy-Reihe ins Rennen. Vorwissen zu den anderen Spielen ist glücklicherweise nicht nötig. Das japanische RPG bedient sich, wie von den Vorgängern gewohnt, großzügig am großen Vorbild Final Fantasy: Fähigkeiten, Zauber, Klassen, Waffen und Gegner werden nicht selten direkt aus der beliebten Vorlage entliehen. Ebenfalls sind rundenbasierte Kämpfe an der Tagesordnung. Jedoch steht das Kopieren keineswegs dem Spielspaß oder originellen Ideen im Weg – beides bietet der Titel nämlich ebenfalls.

Bittersüß

Um den sprichwörtlichen Elefanten im Raum direkt anzusprechen: Bravely Default 2 hat einen kindlichen Grafikstil. Dieser wird einige Spieler wahrscheinlich abschrecken, doch Fakt ist: Hinter der niedlichen Fassade versteckt sich eine verzwickte und brutale Geschichte. Als Held, den wir genretypisch selbst benennen, wachen wir angespült an einem Strand auf. Bald darauf treffen wir unsere neuen Mitstreiter, die uns das ganze Abenteuer lang begleiten werden. Die Kumpane haben ihre ganz eigenen Motivationen, sich auf die Reise zu begeben. Welche, das offenbart sich erst langsam im Verlauf des Spiels. Rasch wird uns klar, dass die Katastrophe, die das Meer aus den Angeln hob, durch einen von vier magischen Kristallen ausgelöst wurde. Natürlich trachten viele Menschen nach den mächtigen Objekten, weswegen wir uns mit unseren neuen Bekanntschaften auf die Suche nach den Kristallen begeben, um zu verhindern, dass deren Kräfte für böse Zwecke ausgenutzt werden.

Im Prolog wirkt Bravely Default 2 noch vorhersehbar und wie Standard-Rollenspielkost, sobald wir aber die ersten fremden Städte nach dem Start betreten, nimmt die Geschichte ordentlich Fahrt auf. Die verschiedenen Kristalle der Elemente Feuer, Erde, Wasser und Wind wurden in mehrere Königreiche verteilt und sorgen dort für ordentlich Aufruhr. Denn ähnlich wie das Meer, das vom Einfluss des Wasser-Kristalls betroffen war, verändert sich die Natur um die verschiedenen Reiche! Natürlich haben es nicht nur die ehrbaren Charaktere der Spielwelt auf die magischen Kristalle abgesehen, sondern hauptsächlich die machtbesessenen Bösewichte. Diese greifen rücksichtslos zu allen Mitteln, um die Naturmächte in die Finger zu bekommen. Innerhalb der Städte werden so Intrigen gesponnen, die starke Game-of-Thrones-Erinnerungen in uns wecken: Mord, Betrug und Hochverrat klopfen stets an die Tür, wobei nie offensichtlich ist, was die nächsten Schritte der durchtriebenen Übeltäter genau sind und wer überhaupt auf welcher Seite steht.

So steht der Chibi-Grafikstil im direkten Kontrast zu der erwachsenen Erzählung, aber manchmal auch der Ernsthaftigkeit des Spiels im Weg. Bei mancher mitreißender Szene fragten wir uns: „Wie würde das wohl in weniger niedlicher Grafik wirken?“ Zwar kann man die Geschichte dennoch ernst nehmen, einen faden Beigeschmack hat die Gestaltung trotzdem. Immerhin: An

Meistens wird die Geschichte über Dialoge transportiert. Glücklicherweise sind alle Dialoge vertont!

Dieses kleine Mädchen wirkt auf den ersten Blick süß, die Situation ändert sich jedoch, wenn wir sie besser kennenlernen ...

sich sind die Charaktermodelle schön und überraschend detailreich gestaltet. Zudem trägt die englische Vertonung stark zur Spannung bei, denn alle Charaktere sind wundervoll synchronisiert und wurden mit verschiedenen Dialekten versehen, je nachdem, woher sie stammen. Obendrauf sprechen Figuren aus dem Adel deutlich anders als gewöhnliche Bürger. Wer möchte, kann der Sprachausgabe auch auf Japanisch lauschen.

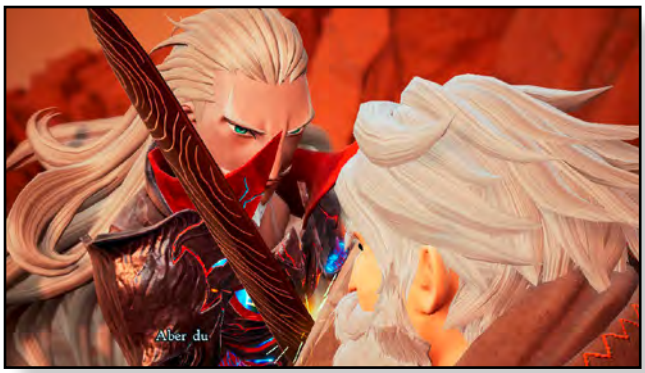
Neben der interessanten Hauptgeschichte gibt es auch Nebenquests. Diese reichen von belanglosen „Töte fünf Wölfe"-Aufgaben oder „Sprich mit fünf unterschiedlichen NPCs"-Laufquests bis hin zu interessanten kleinen Missionen, die mehr über die Spielwelt verraten. Die meisten der kleinen Abenteuer kann man während der Hauptgeschichte nebenher erledigen. Leider weiß man im Voraus nie, ob man nun einen spannenden Einblick in die Hintergründe erhascht, oder ob man lediglich eine stupide MMORPG-Fleißaufgabe vor die Füße geworfen bekommt.

Nur Mut!

Wie auch einige andere Facetten des Titels, erinnern die Kämpfe in Bravely Default 2 an die Final-Fantasy-Serie und andere klassische RPGs aus dem Land der aufgehenden Sonne. Auseinandersetzungen finden ausschließlich rundenbasiert statt. Jedoch sorgte schon der erste Teil von Bravely Default für frischen Wind, denn wie der Name andeutet, gibt es die Kampfbefehle „Brave" und „Default". Brave lässt uns, ähnlich wie bei Octopath Traveler, zukünftige Runden opfern, um sofort mehrere Fähigkeiten in einem Zug zu verwenden. Default auf der anderen Seite dient oft der Verteidigung: Hier haben wir während unseres nächsten Zuges mit dem ausgewählten Charakter einen zusätzlichen Befehl zur Verfügung. Hierdurch entsteht taktische Tiefe, denn wir müssen immer genau abwägen, ob es nun das Risiko wert ist, alle verfügbaren Runden in einen Angriff zu stecken, oder ob wir den Kampf lieber in die Länge ziehen, um sicher durch die Begegnung zu kommen. Auch die Gegner nutzen diese durchdachte Mechanik, wodurch wir immer ein Auge auf deren verfügbare Befehle haben sollten.

Ebenso wichtig sind die Schwächen der Feinde. Falls wir diese nicht beachten und ausnutzen, landen wir sehr schnell beim Game-Over-Screen, denn der Schwierigkeitsgrad ist selbst auf mittlerer Stufe nicht zu unterschätzen, es gilt ganz klar das Sprichwort „Vorsicht ist besser als Nachsicht". Ein Schlüsselelement sind außerdem die Jobs der Mitstreiter: Im Laufe des Spiels schalten wir davon sehr, sehr viele frei, sie sorgen für diverse Boni und Spezialisierungen. Abwehr, physische und magische Angriffe, auf all diese Aspekte müssen wir bei der Gruppenaufstellung achten. Dazu können wir die verschiedenen Klassen aufleveln, wodurch sich passive und aktive Fähigkeiten freischalten. Aktive Fähigkeiten lassen sich verwenden, sobald eine unserer Spielfiguren den entsprechenden Job wählt, passive Fertigkeiten können nach dem Freispielen immer ausgerüstet werden. Wollen wir unsere Truppe voll und ganz optimieren, sollten wir uns überlegen, welcher Charakter welche Rolle übernimmt, und welche passiven Fähigkeiten am besten zu ihm passen.

Was auf der einen Seite erfrischende Tiefe in das klassische System bringt, kann auf der anderen Seite in ein Grind-Fest ausarten, da man Jobs erst einmal leveln muss, bevor sie nützlich werden. Auch der zuvor erwähnte Schwierigkeitsgrad trägt zum Zeitaufwand bei, den wir einplanen müssen, um mit Feinden und Bossen Schritt halten zu können.



Nur einige der Story-Schlüsselmomente sind als Zwischensequenzen inszeniert. Oftmals vermitteln stattdessen Unterhaltungen die Handlungen.

Die Kristalle sind mächtige Objekte. Wir wollen sie in unsere Hände bekommen.

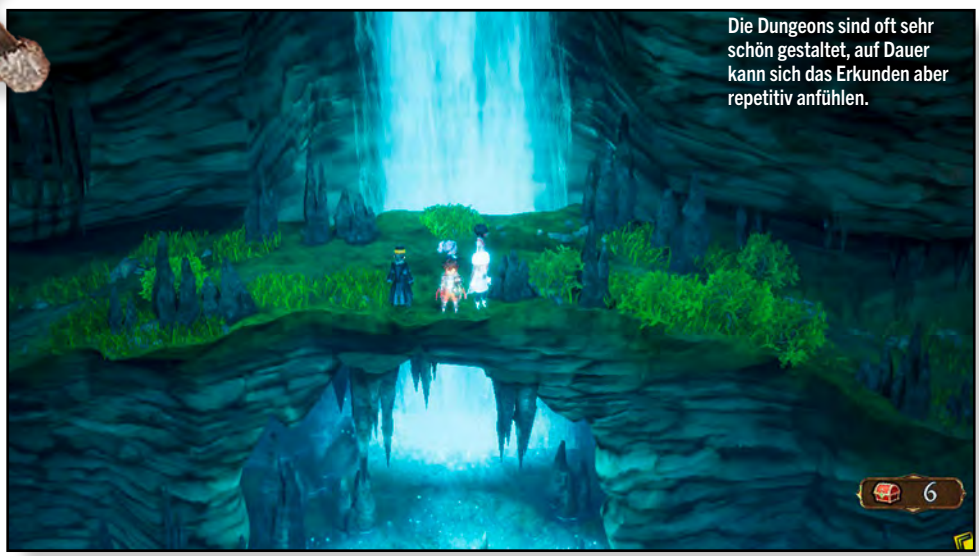
Was hilfreich, mittlerweile zwar quasi Industriestandard, aber nicht minder erfreulich ist: Wir müssen nicht mehr bei jedem Schritt eine Zufallsbegegnung fürchten. Alle Feinde sind auf der Oberwelt einwandfrei zu erkennen, womit wir uns aussuchen können, wann wir kämpfen wollen. Auch wenn wir meistens wirklich jeden Erfahrungspunkt mitnehmen sollten, den wir bekommen können.

Während wir auf der Landkarte umherstreifen, finden wir nicht nur normale Monster, sondern auch Schatzkisten, Dungeons und weitere NPCs. Und es gibt Gras! Jede Menge Gras, das nur darauf wartet, mit unserem Schwert gemäht zu werden. Es ist zwar wirklich befriedigend, einen nützlichen Gegenstand oder auch Geld in einem Grasbüschel zu finden, jedoch wird das Dasein als Mähdrescher schnell nervig, wenn wir überall von Rasen umgeben sind. Aber nützliche Gegenstände will man eben auch nicht verpassen – dadurch fühlen wir uns manchmal so, als hätten wir unserem Helden den Job „Gärtner“ verpasst, was dem eigentlichen Erkunden der Welt ein wenig im Weg stehen kann.

Billiges Final Fantasy oder originelle Hommage?

Ja, die ganze Bravely-Default-Serie orientiert sich offensichtlich am Genre-Schwergewicht Final Fantasy, mal offensichtlich, mal subtiler. Die Handlung rund um mächtige Kristalle kennt man von der offensichtlichen Inspirationsquelle, es geistern auch in Bravely Default 2 einige optionale Gegner umher, denen wir nur mit perfekter Vorbereitung das Licht ausknipsen können. Dennoch verfügt das Switch-JRPG über eine eigene Identität, ist mehr als nur ein Klon. Die mittelalterliche Hintergrundmusik klingt nicht nur einzigartig, sondern ist auch stets passend zum jeweiligen Geschehen. Nie wirkt das Spiel wie eine billige Kopie, sondern eher, als stamme es aus einer alternativen Realität, in der ein Final Fantasy niemals in die Action-RPG-Richtung abgebogen ist. Zudem schreckt Bravely Default 2 auch nicht davor zurück, eigene und neue Ideen in Gameplay und Story einzubauen. Kurzum: Das Abenteuer hat es nicht nötig, sich hinter der Vorlage zu verstecken und wirkt wie ein Liebesbrief an vergangene Zeiten. Wer klassische Spiele der FF-Reihe vermisst und eine Ladung moderne Nostalgie tanken möchte oder schlichtweg Fan von JRPGs ist, sollte der Chibi-Welt von Bravely Default 2 unbedingt eine Chance geben. Denn mit den 50 bis 60 Stunden, die wir alleine in der Hauptgeschichte verbringen, bekommen wir viel erstklassige Rollenspielkost geboten.

Yannik Cunha & Katharina Pache



Die Dungeons sind oft sehr schön gestaltet, auf Dauer kann sich das Erkunden aber repetitiv anfühlen.

MEINUNG
Yannik Cunha

Erinnert an die JRPGs, die ich früher inhaliert habe, hat aber auch frische Ideen

Mittlerweile ist mir das klassische JRPG-Prinzip oftmals zu langweilig, Action-Rollenspiele bereiten mir mehr Spaß. Die Bravely-Default-Reihe schafft es jedoch, frischen Wind in die alte Formel zu bringen. Die Vorbereitung und das Optimieren der Charaktere motivieren ungemein, während die rundenbasierten Kämpfe durch das namensgebende „Bravely Default“-System zusätzliche taktische Tiefe erlangen. Dazu ist die Story erwachsen, brutal und interessant verpackt, was man dem süßen Stil gar nicht ansieht. Dieser Look sorgt aber zumindest bei mir dafür, dass ich einige Szenen einfach nicht so ernst nehmen kann, wie sie gemeint sind. Das Grinding stört mich persönlich nicht besonders, da man gut vorbereitet Gegnerwellen schnell niederzustrecken vermag, jedoch kann ich mir vorstellen, dass dies für einige Spieler zu viel des Guten ist. Jeder, der sich als Fan von klassischen Rollenspielen sieht, sollte Bravely Default 2 gespielt haben und über den süßen Grafikstil hinwegblicken, um die wunderbare Story und das ausgeklügelte Kampfsystem erleben zu können!

Infos

Termin:	26. Februar 2021
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Claytechworks
Sprache:	Englisch, Japanisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 60 Euro

Pro & Contra

- ✚ Spaßiges Kampfsystem
- ✚ Erwachsene Story
- ✚ Schöne und passende Musikuntermalung
- ✚ Gute Vertonung
- ✚ Ausgeklügeltes Jobsystem
- ✚ Detailreiche, hübsche Grafik ...
- ➖ ... die in ernsten Momenten etwas zu niedlich wirkt
- ➖ Zu viel Grinding

Wertung

9

Bravely Default 2 erweitert die Final-Fantasy-Formel erfolgreich um eigene Ideen.

LITTLE NIGHTMARES 2

Kleiner Horror, großer Spielspaß – und tolle Ideen am laufenden Band.

Knapp vier Jahre nach dem Release des Erstlings entführt uns Tarsier Studios mit der offiziellen Fortsetzung ein weiteres Mal in die groteske Albtraumwelt des kreativ gestalteten Little Nightmares. Diesmal mit vielen Gameplay-Verbesserungen, dem Umland des Schlunds als neuen Schauplatz und dem mysteriösen neuen Hauptcharakter Mono. Wir haben Little Nightmares 2 getestet und verraten euch, warum der Kindheitshorror zu den ersten großen Hits des Jahres gehört.

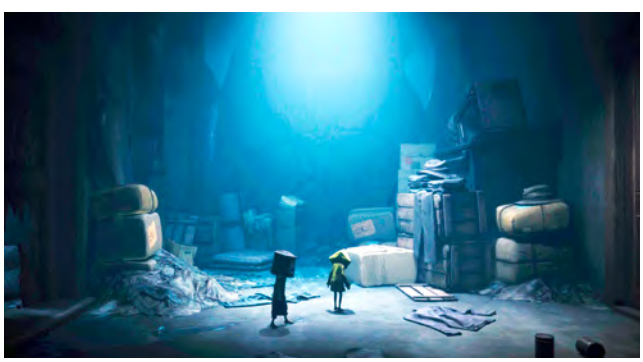
Das 2017 veröffentlichte Little Nightmares, welches auf eine beklemmende Fluchtgeschichte aus einer Unterwasserfestung namens Schlund setzt, konnte damals mit jeder Menge Kreativität und einer spannenden Prämisse rund um Kinderängste überzeugen. Die oftmals nervigen Kameraeinstellungen, viel zu lange Ladezeiten und wenig Abwechslung im Schleich- und Flucht-Gameplay hielten den Titel aber qualitativ weit entfernt von Vorbildern wie Inside oder Limbo. Mit Little Nightmares 2 nimmt das Team die Probleme des Erstlings in Angriff und baut das Universum sinnvoll aus. Aber wie gut ist das Sequel geworden und was erwartet euch im ca. sechs- bis achtstündigem Horrorabenteuer?

Mono, Six und der schwarze Turm

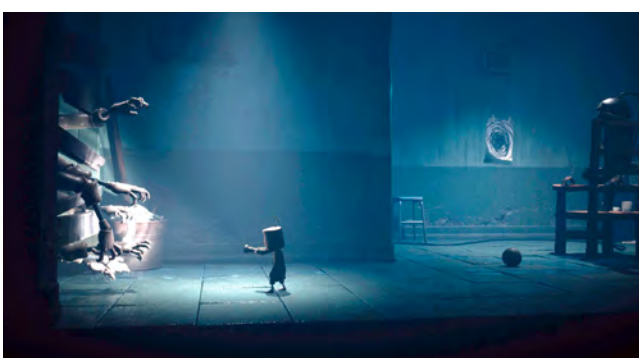
Im ersten Ausflug in das Little-Nightmares-Universum schlüpften wir in die Rolle des kleinen Mädchens Six, das aus ungeklärten Gründen in den tiefsten Ebenen des Schlunds lebt. Damals machte sich die kleine Heldin auf, der furchterregenden Festung, ihren vielen monströsen Bewohnern und der über allem stehenden Strippenzieherin, der sogenannten Lady, zu entkommen. Was Teil 2 betrifft … Nun, Fans des gelben Regenmantels müssen jetzt stark sein: Im Sequel, welches zeitlich nach den Ereignissen des Erstlings spielt, erleben wir die neue Geschichte nicht aus der Sicht der bereits etablierten Heldin. Stattdessen spendiert uns das Design-Team rund um Art-Director Per Bergmann eine komplett neue Spielfigur, den mysteriösen Jungen Mono. Wem jetzt das Herz blutet, dem sei gesagt: Six ist auch weiterhin ein essenzieller Teil der Handlung und verkörpert im gesamten Spielverlauf unsere Partnerin.

Das pochende Herz des Spiels, neben Mono und Six, ist der geheimnisvolle schwarze Turm, der sich im Zentrum des neuen Schauplatzes befindet, einer geisterhaften Stadt namens Pale City. Typisch für die Reihe werden viele Fragen aufgeworfen und nur wenige klar beantwortet. Wo kommt Mono her? Was für ein Gesicht steckt unter der Papiertüte, die der Knabe stets trägt? Vor was versteckt sich Mono? Und, am wichtigsten, was hat das alles mit Six zu tun? Einiges wird sich im Verlauf der Handlung klären, andere Punkte hingegen offenbaren sich nur den findigsten Spielerinnen und Spielern – ganz wie im ersten Teil also.

Für alle Neueinsteiger: Die Little-Nightmares-Reihe setzt voll auf Environmental Storytelling. Dabei handelt es sich um ein modernes und beliebtes Werkzeug der Spieleentwicklung, mit dem Geschichten und Geheimnisse mithilfe der Umgebung erzählt werden – Texte oder gar Dialoge sollte man also nicht erwarten. Doch keine Sorge, man kann auch dann seinen Spaß

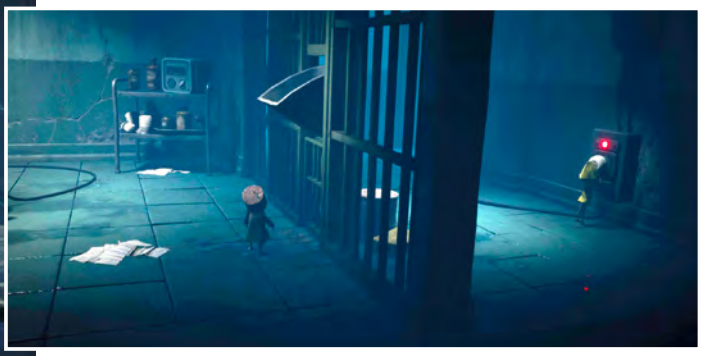


Geteiltes Leid: Mono ist zwar die neue spielbare Hauptfigur, Ex-Protagonistin Six bleibt aber weiterhin ein essenzieller Teil der Handlung.



Antworten im Hintergrund: Wer die Story und Welt verstehen will, der sollte seine Aufmerksamkeit auf die unzähligen versteckten Details legen.

◆ Was machst du denn hier? Mono ist nicht das einzige Mysterium, es gibt ebenso viele Fragen rund um Six: Was macht sie im Keller einer Jagdhütte?



◆ Ein tolles Team: Wir waren skeptisch, ob das mit Six als K.I.-Partnerin klappt. Doch wie sich herausstellt, gibt es keinen Grund zur Sorge.

haben, wenn man sich nur auf das Offensichtliche konzentriert. Wer sich aber die Zeit nimmt, die unterschiedlichen Schauplätze genauer unter die Lupe zu nehmen, der wird erfolgreich den ein oder anderen Handlungsstrang entwirren, was Spielspaß und Faszination ordentlich antreibt.

Little Nightmares 2 ist ein Horrorabenteuer mit starkem Fokus auf die so übermittelte Erzählung. Zu viel über die insgesamt fünf Kapitel wollen wir an dieser Stelle ergo nicht aufdecken. Was wir jedoch sagen können: Wie auch im Erstling bleiben die Geschichte und die Atmosphäre die größten Stärken. Tarsier Studios gelingt es gut, Nervenkitzel und Spannung aufzubauen und das etablierte Universum sinnvoll zu erweitern – das ist doch schon mal was! Doch wie sieht es im Nachfolger bezüglich des vormals etwas monotonen Gameplays aus? Und über welche spielerischen Neuerungen darf man sich freuen?

Gemeinsam durch die Hölle

Zu Beginn des Abenteuers gelingt es uns in Gestalt unseres Mini-Helden Mono, die verstörte und geschwächte Six aus dem Keller einer schaurigen Waldhütte zu befreien und ihr zur Flucht zu verhelfen. Fortan ist es unsere Aufgabe, den aussichtslosesten Situationen in Pale City mit viel Teamwork und wachem Auge zu entfliehen. So beispielsweise einem mordgierigen Jäger, der bewaffnet mit einer rostigen Schrotflinte und einer Laterne nach unseren jungen Leben lechzt. Oder den vielen Porzellankindern, welche einen finsteren Schulflur unsicher machen und die uns bei der ersten Gelegenheit kaltblütig ermorden. Neben bereits etablierten Aktionen wie Schieben, Klettern, Springen und Rennen gesellt sich nun auch eine Angriffsmöglichkeit hinzu.

Unser knuffiger Protagonist kann nämlich diverse Objekte als Nahkampfwaffen benutzen und sich so gegen einige der gruseligen Gegnertypen wehren. Die vielen ikonischen „Erwachsenenmonster“ sind hier natürlich ausgeschlossen – mit einem Schöpflöffel gegen eine mindestens fünf Mal größere Person zu kämpfen, wäre auch etwas unsinnig. Die Wucht der Schläge sowie die körperliche Anstrengung Monos werden gut auf den Bildschirm gezaubert und sind schön animiert, außerdem bieten die Kampfabschnitte eine nette Abwechslung zum altbekannten Gameplay-Konstrukt.

Ein weiteres frisches Element, welches uns Tarsier Studios auftischt, ist unsere bereits erwähnte K.I.-Partnerin. Sollte Six etwas Interessantes im Raum entdecken oder unsere Hilfe benötigen, so ruft sie nach uns. Ihre Körpersprache und ihre Aktionen können Hinweise darauf sein, wie wir uns am besten in der jeweiligen Situation verhalten sollten. Uns ist es ebenfalls möglich, Six zu rufen, sollten wir zusätzliche Körperkraft oder eine Räuberleiter benötigen. Dieses System wurde klug und dynamisch gestaltet. Wir hatten nie das Gefühl, Six würde uns in einem bestimmten Spielabschnitt unnötig hetzen oder zu lahm hinterherhinken.

Abseits davon gibt es nur wenige Veränderungen am altbekannten Spielprinzip. Ein Großteil der Spielerfahrung besteht weiterhin aus Schleich- und Fluchteinlagen, die sind aber toll umgesetzt und treiben den Puls gekonnt nach oben. Zumindest, wenn man mit Trial & Error Frieden schließen kann, manche böse Überraschungen sind nämlich nur schwer vorherzusehen. Darüber hinaus hat uns gut gefallen, dass man sich auch Zeit nimmt für ruhige Momente. Mal sind das Szenen, in denen die großartige und dichte Atmosphäre im Vordergrund steht, an anderer Stelle simple Rätsel. Die sind zwar nie wirklich fordernd, machen aber dennoch Laune und fügen sich gut in das Gesamtbild ein – zumindest die meiste Zeit. Das ein oder andere

Mono strikes back: Endlich gibt es die Möglichkeit, sich für die vielen Hänseleien, Strapazen und brutalen Tode zu revanchieren.

Schach und matt: Die Rätsel sind zwar spaßig gestaltet, doch viel Arbeit bei der Knobelei muss man nie an den Tag legen. Zusätzlich gibt es ein paar kleinere Probleme im allgemeinen Spieldesign des Abenteuers.

Rätsel ist uns sauer aufgestoßen, da sich das Team entweder nicht an die eigenen Rätselvorgaben hält oder die Lösung im direkten Umfeld der Aufgabe offen daliegt – beides unnötig, doch auch beides verkraftbar. Keinen Grund zu meckern gibt es beim fantastischen Design, mit dem sich Little Nightmares kinderleicht in kommende Albträume schleicht.

(Alb)traumhaft schönes Design

Das Design der Spielwelt und ihrer Bewohner ist fantastisch umgesetzt und gehört zu den dicksten Positivaspekten der Little-Nightmares-Serie. Egal ob es die aus Kindheitsängsten gestrickten Umgebungen sind oder die furchteinflößenden Kreaturen, wie zum Beispiel die diabolische Lehrerin. Solch ein strenges Regime in ihrer Schule zu führen, ist ihr nur dank ihres extrem dehnbaren Halses möglich, mit dem sie jede Ecke des Schulgebäudes terrorisieren und im Auge behalten kann. Jede Idee und jedes Element wurden durch echte Emotionen oder Orte inspiriert, dann durch einen imaginären Fleischwolf gedreht und so grotesk dargestellt, dass sie kaum mehr etwas mit der realen Welt, wie wir sie kennen, am Hut haben.

Apropos Hut! Little Nightmares 2 bietet ein paar Collectables, die glücklicherweise nicht nur den Sinn verfolgen, die Spielzeit unnötig zu strecken. Für Mono gibt es unterschiedliche Kopfbedeckungen, die es auf den meist linearen Spielwegen zu finden gibt. Wem die Papiertüte also nicht zusagt, der kann auf andere Hüte zurückgreifen – man will ja toll aussehen, während man von kinderfressenden Monstern gejagt wird. Außerdem finden sich sogenannte „Fragmentierte Überreste“ in der Spielwelt, die nicht nur cool gestaltet sind, sondern auch kleine Geschichten erzählen.

Hinter der Horrorfassade verstecken sich außerdem viele herzerwärmende Details, welche die Entdeckerlust entfachen und viel über die Charaktere und Areale erzählen. Wer beispielsweise die Lehrerin und ihr Handeln im Schulabschnitt genauestens beobachtet, der erkennt viele Andeutungen auf einen gescheiterten Traum und eine innige Liebe zur Musik. Kreidezeichnungen am Boden, die Geschehnisse im Krankenhaus, die von dessen Vergangenheit zeugen … Little Nightmares 2 strotzt nur so von interessanten Details, die mit viel Fingerspitzengefühl in die unterschiedlichen Kapitel eingewoben wurden. Darüber hinaus zeigt sich die Welt von Little Nightmares schicker als je zuvor. Im Vergleich zum ersten Teil, der mit Technikmacken zu kämpfen hatte und hat, macht das Sequel eine deutlich bessere Figur und gefällt mit schönen Lichteffekten, viel Abwechslung und scharfen Texturen.

Technisch (beinahe) einwandfrei

Auch die Ladezeiten fallen weitaus geringer aus. Außerdem steuert sich die Spielfigur genauer, wenn wir sie mit dem Analogstick durch die Gegend scheuchen. Es kommt auch seltener zu hakeligen Animationen oder gar einem Feststecken hinter Türen oder anderen Objekten. Bei unserer Test-Session kam es zu keinen dramatischen Problemen, aber doch zeigte sich der ein oder andere Bug. Keiner davon zwang uns aber zum Neuladen oder beeinträchtigte den Spielspaß maßgeblich. Ein

Unterricht mal anders: Egal, ob wir den Unterricht stören oder uns mucksmäuschenstill verhalten, die Lehrerin hat immer ein Problem mit uns!

Halt kurz still: Ab einem bestimmten Zeitpunkt erhalten wir eine Taschenlampe – Schwein gehabt! Manche Kreaturen lassen sich nämlich nur mit Licht von uns fernhalten.

So macht Sammeln Freude: Die Collectables in Little Nightmares 2 wurden clever in die Welt integriert und treiben die Entdeckerlust gekonnt nach vorne, anstatt nur die Spielzeit sinnlos in die Länge zu ziehen.

großer Kritikpunkt am Erstling waren die willkürlich gesetzten Checkpoints. Im zweiten Teil ist das nun weitaus besser gelöst, jedoch immer noch nicht ideal umgesetzt. Ab und an gibt es Spielabschnitte, bei denen wir nach einem Scheitern mehrere Objekte wieder neu positionieren und Schalter abermals betätigen müssen. Nervig!

Was wiederum gut gefällt, ist die Kameraführung. Im Gegensatz zum Erstling setzt Tarsier Studios diesmal auf einen „Puppenhaus-Effekt", der dem düsteren Gruseltrip mehr Charme gibt und zudem alte und sehr störende Kameraprobleme gekonnt umschifft. Der schön umgesetzte Effekt macht sich besonders bemerkbar, wenn man von einem Raum in den nächsten voranschreitet. Es ist, als würde man in die groteske Welt, in der sich Mono und Six befinden, hineingucken – ganz so, wie es bei einem Puppenhaus der Fall ist. Auf unserer Reise durch die Areale von Pale City kam es kaum zu Kameraproblemen, meist waren alle wichtigen Details gut ersichtlich. Ein mindestens genauso tolles Argument, sich in das Umland des schwarzen Turms zu stürzen, ist die fantastische musikalische Untermalung von Tobias Lilja, der auch schon für die Kompositionen des Erstlings verantwortlich war. Kinderhafte Klänge und Chöre treffen auf eine dichte Gruselatmosphäre, die gemeinsam eine alptraumhafte und erdrückende Stimmung kreieren – fantastisch.

An den TV gebannt

Man könnte also meinen, es gibt kaum größere Kritikpunkte an Little Nightmares 2. Doch das entspricht nicht ganz der Realität. So finden wir, dass die Mischung aus Puzzles und Kreaturen sowie der Erzählung im Vorgänger besser funktionierte. Der Schlund im ersten Teil war in seiner Gestaltung zudem glaubwürdiger als die manchmal etwas konstruiert aufgebaute Welt des neuen Spiels, jedes einzelne Element schien aus gutem Grund zu existieren. Zudem geht dem Abenteuer zum Finale hin etwas die Puste aus. Das Ende ist keinesfalls schlecht und jedes Kapitel konnte uns erfolgreich in seinen Bann ziehen, verglichen mit den ersten paar Levels nehmen die Überraschungen und die interessanten neuen Eindrücke aber irgendwann ab. Dennoch handelt es sich bei Little Nightmares 2 um ein wirklich gut gemachtes Spiel, und sobald wir mit dem Tippen dieses Tests fertig sind, drücken wir fest die Daumen für einen dritten Teil. Und zwar ab … jetzt! ■ **Maci Naeem Cheema**

Schicker Indie-Horror: Im Vergleich zum Vorgänger macht Little Nightmares 2 eine prächtige Figur. Besonders die coolen Lichteffekte haben es uns angetan.

Grotesk und surreal: Der Horrortrip rund um Mono und Six fokussiert sich auf Kinderängste, das heißt aber keinesfalls, dass es nicht abgefahren zur Sache geht.

MEINUNG
Maci Naeem Cheema

Schrecklich schön, kreativ und hässlich grotesk – Zeit für den zweiten Durchlauf!

Little Nightmares 2 hat mir richtig viel Spaß gemacht. Ich würde mich keinesfalls als Horror-Fan bezeichnen, da mir meist nur sehr spezielle Werke zusagen. Im Filmbereich sind das zum Beispiel moderne und ästhetische Gruselfilme wie Midsommar, The Lighthouse oder Hereditary. Bei Spielen hingegen stecke ich schnell den Kopf in den Sand – zu viele Jumpscares für meinen Geschmack! Little Nightmares 2 hat mich aber voll am Haken. Eine dichte Atmosphäre steht über kurzen Schreckmomenten (die gibt es dennoch), gepaart mit dem tollen Design und der fantastischen Musik ergeben sich unzählige Szenen, die sich langfristig ins Gehirn gebrannt haben. Außerdem sind mir Mono und Six so sehr ans Herz gewachsen, dass ich es kaum erwarten kann mich ein weiteres Mal ins Abenteuer zu stürzen. Bleibt zu sagen: dicke Empfehlung.

Infos

Termin:	11. Februar 2021
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Bandai Namco
Entwickler:	Tarsier Studios
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Preis:	ca. 30 Euro

Pro & Contra

- ✚ Ein reiches Universum mit vielen interessanten Charakteren und Details
- ✚ Mono als gelungener neuer Hauptcharakter
- ✚ Viel Nervenkitzel und Spannung
- ✚ Toll designte Antagonisten
- ✚ Viel Abwechslung bezüglich der Areale
- ✚ Unzählige Details im Hintergrund, die mehr Infos über die Welt und ihre Bewohner verraten
- ✚ Packender und gruseliger Soundtrack
- ➖ Zu simple Rätsel, die ab und an mit den eigenen Vorgaben brechen
- ➖ Zum Ende hin geht dem Abenteuer leider etwas die Luft und Kreativität aus
- ➖ Kleinere Bugs

Wertung

8

Einzigartiger Horrortrip, der den Erstling übertrifft und ganz viel Atmosphäre versprüht

OLIJA

Ist das noch retro oder schon antik? Olija nimmt uns mit auf eine Zeitreise zu den Ursprüngen der Videospiele.

Nahezu 40 Jahre liegt die Zeit schon zurück, in der Videospiele keine Multimillionen-Dollar-Produktionen mit Multimillionen-Dollar-Marketing waren, sondern in der Spielekonsolen mit Holz verkleidet waren und Computer aussahen wie Brotkästen, in der virtuelle Abenteuer auf Disketten mit wenigen Kilobyte Speicher Platz fanden, die auf dem Schulhof getauscht wurden. Entwickelt wurden diese Abenteuer dabei selten von großen Studios, sondern häufig von leidenschaftlichen Nerds in ihren Kellern und Garagen. In dieses Frühstadium des Mediums versetzt euch Olija zurück, das erste größere Projekt der Skeleton Crew Studios aus Kyoto. Ein kurzes, bodenständiges 2D-Adventure, das sich bewusst spartanisch präsentiert, um an Genre-Vertreter wie Prince of Persia (1989) und Another World zu erinnern, und das im Kern von einem einzigen Entwickler geschaffen wurde.

Die Geschichte beginnt in der Kajüte des jungen Barons Faraday, der mit seiner notleidenden Bevölkerung an Bord eine Seefahrt in unbekannte Gewässer antritt, um nach neuem Lebensraum zu suchen. Es kommt, was kommen muss: Faraday und seine tollkühne Crew geraten in einen Sturm, der das Schiff mit Mann und Maus absaufen lässt. In den Fluten zeichnen sich noch Umrisse eines gewaltigen Wals ab, ehe ihr in einem Meer aus Trümmern versinkt. Wenig später erwacht ihr auf einer fremden Insel, die nicht nur von blutrünstigen Einheimischen, sondern auch von schwarzen Schleimkreaturen bevölkert wird. Die Mission: eure Mannschaft wiederfinden und aus dieser Hölle entkommen!

Frei von den Sünden der Vergangenheit

Die spartanische Präsentation des Spiels fällt ab der ersten Spielsekunde ins Auge: Selbst für ein Werk im 2D-Retro-Stil ist Olija arg pixelig. Die Quadrate, aus denen die Gesichter der Figuren bestehen, könnt ihr an einer Hand abzählen, selbiges gilt für Kleidung und Waffen. Eure Umgebung ist voller grobkörniger Linien, die keine Kantenglättung der Welt wieder geradebügeln könnte. Für Gamer, die erst nach den Achtzigern eingestiegen sind, ist der Stil zweifelsfrei ge-

Das karge Dorf namens Eichenflut baut ihr nach und nach wieder auf, indem ihr Ressourcen sammelt und verbliebene Crewmitglieder rettet.

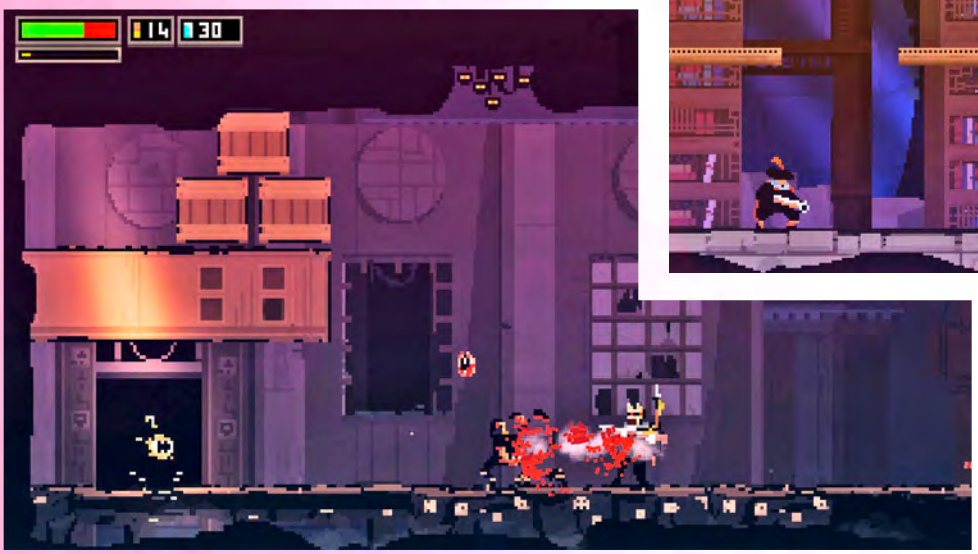
Eure Hauptgegner, die unfreundlichen, inselansässigen Wilden, sind größtenteils keine Bedrohung, sondern schnell besiegtes Kanonenfutter.

wöhnungsbedürftig! Eine derart heruntergefahrene Optik lag damals in der mangelnden Rechenleistung begründet, heutzutage kann ein Spiel wie Olija den kantigen Stil mit allerlei „modernen“ Extras verfeinern: Zwar ist kaum erkennbar, welchen Haarschnitt euer Held trägt, die Pixel-Frisur weht aber immerhin elegant im Wind. Hintergründe sind grob gezeichnet, aber mit Schattierungen, waberndem Nebel und Wolken weit entfernt von den einfarbigen Flächen eines Prince of Persia. Animationen sind simpel, aber flüssig, Levels scrollen sauber und von einer grausig-hakeligen Steuerung, die viele Klassiker aus der Epoche heutzutage ungenießbar macht, bleibt ihr ebenfalls verschont.

Gestatten, Olija: In kurzen Einlagen werbt ihr um die Gunst der titelgebenden Königin – mit dem Schwert oder mit der Blume.

Ihr steuert Faraday präzise und direkt durch allerlei zweidimensionale Wälder, Gruften und Tempelanlagen, absolviert einfache Sprungpassagen und bekämpft mit einem überschaubaren Waffenarsenal eine ebenso überschaubare Gegnerpalette. Beim Levelaufbau bedient sich Olija nicht beim im Indie-Sektor allgegenwärtigen Zufallsgenerator und auch nicht beim Metroidvania-Prinzip, sondern schickt euch durch handgemachte, relativ lineare Abschnitte. Nach dem kurzen, aber drögen Anfang des Spiels, mit sehr niedrig angesetztem Schwierigkeitsgrad und arg simplem Leveldesign, findet ihr euer wichtigstes Hilfsmittel zum Durchqueren des Feindgebiets: eine verfluchte Harpune, mit der ihr nicht nur im Nah- und Fernkampf austeilt, sondern euch auch zu bestimmten Orten in der Spielwelt teleportieren könnt. Seht ihr schwarze Augäpfel, Kisten oder Gegner auf einer sonst unerreichbaren Plattform, werft ihr die mit gelbem Stoff ummantelte Lanze per Tastendruck und warpt euch dann an ihren Landepunkt. Ihr könnt zwar nur in acht Richtungen zielen und müsst euch bei allem dazwischen auf eine Auto-Aim-Funktion verlassen, die erfüllt ihren Job jedoch meist zuverlässig. In Gefechten schwingt ihr die immer ausgerüstete Harpune, die Fäuste oder eine von vier Sekundärwaffen, die ihr im Laufe des Spiels aufsammelt. In der Theorie könnt ihr euch offensiv neben der Nutzung von Standardangriffen vielseitig wehren: Da ihr jede Attacke mit einer Richtungseingabe kombinieren könnt, feuert ihr etwa mit der mächtigen Donnerbüchse in den Boden, um euch vom Rückstoß hochschleudern zu lassen. Martialisch und elegant! Per Uppercut lasst ihr Gegner fliegen, um sie dann in der Luft mit der Harpune aufzuspießen und euch zur Fortsetzung der Combo gleich hinterherzuwarpen. Auch eine Ausweichrolle habt ihr in petto, mit der ihr dank einiger Millisekunden Unverwundbarkeit auch direkt durch feindliche Hiebe und Schüsse huscht.

In der Praxis ist all das jedoch sehr selten nötig. Die meisten der wenigen Gegnertypen, die euch in die Quere kommen, rücken euch im Nahkampf auf die Pelle und sind sehr leicht mit langen Schlagkombinationen kleinzukriegen. Erst spät im Spiel werdet ihr gezwungen, euer überraschend umfangreiches Repertoire auch einzusetzen. Dann verlagern sich die Gefechte vom Boden in die Luft und werden trotz wenig optischem Krachbumm sogar ei-



◆ Beim Dreier-Bosskampf gegen die Jäger will Olija etwas zu viel aus seinem spartanischen Aufbau herausholen. Weniger ist mehr!

◆ Wo Devolver als Publisher fungiert, darf Pixel-Splatter nicht fehlen. Die minimalistische Optik ist an dieser Stelle sehr willkommen.

Beim Hutmacher fertigt ihr mit gesammelten Ressourcen neue Kopfbedeckungen für euren Helden an, die eure Kombos verändern.

nigermaßen fetzig! Die grafische Gestaltung sorgt jedoch auch dafür, dass ihr oft nicht sofort seht, welche der vier Zusatzwaffen ihr gerade im Holster habt; zudem habt ihr nur einen Knopf, um durchs Arsenal zu schalten.

Wenige Pixel, viel Charme

Der erste freundlich gesinnte Gefährte, dem ihr nach einigen simplen Kämpfen begegnet, ist ein brabbelnder alter Fährmann. In kurzen Cutscenes präsentiert er euch die Eckpfeiler der Geschichte und chauffiert euch zu den Inseln, die ihr nach und nach freischaltet, indem ihr Seekarten findet. Habt ihr die Startgebiete durchquert, ein Rapier eingesackt und mit sauber animierten Angriffen die ersten Wilden durchlöchert, erreicht ihr Eichenflut, euren Hub. In dem hastig zusammengebauten Dorf kommt eine Handvoll Händler unter, am Rande schnappt ihr zudem immer wieder interessante Infoschnipsel auf, die dem Spiel seinen mysteriösen, morbiden Charme verleihen. So erzählt euch etwa ein Schneider, dass er eure Crew in schwarzblauen Gewändern einkleidet, da diese beiden Farben das letzte sind, was ein Ertrinkender im tiefen Ozean zu Gesicht bekommt. Der knappe Erzählstil, gekoppelt mit der zwar liebevoll gestalteten, aber stilistisch detailarmen Pixel-Optik regt immer wieder eure Fantasie an, um etwaige Lücken zu vervollständigen – wie bei einem guten Horror-Roman. Mit eingesammelten Edelsteinen und Ressourcen errichtet ihr Shops in Eichenflut. Dann könnt ihr eure Lebensleiste verlängern, zwischen den Insel-Trips heilenden Eintopf verputzen und euch beim Hutmacher eine neue Kopfbedeckung anfertigen lassen. Dabei gilt: Kleider machen Leute, Hüte hingegen machen Spielstile! Je nach Hut verfügt ihr über eine von sechs Spezialfähigkeiten, die ihr bei aufgeladener Combo-Leiste einsetzen könnt. Mit dem stylischen Federhut beschwört ihr beim Ausweichen und Warpen tödliche Klingen, die Krokodilsmütze lässt euch wiederum wertvolle Lebenspunkte von Gegnern abzwacken. Für besonders motivierte Spieler, die das Kampfsystem mehr ausreizen wollen, als es das Spiel verlangt, steht zudem ein Hut zur Verfügung, der eure Geschwindigkeit erhöht, solange ihr Schaden vermeidet.

Ein Stil mit Licht und Schatten

Später überrascht Olija immer wieder mit netten geskripteten Ereignissen, die man in einem so reduzierten Spiel nicht erwartet hätte: Da hebt ihr am Ende eines Tempels den Schlüssel zum nächsten Areal auf, als plötzlich eine nicht enden wollende Schar von bemitleidenswert abgemagerten Gefangenen den Raum stürmt und sich aus allen Richtungen auf euch stürzt. Die zombieähnlichen Gestalten springen euch auf den

Am Strand erleben wir das Resultat eines blutigen Überfalls. Mit Pfeilen gespickte Opfer und Trauernde sind durch den Grafikstil aber nur in Ansätzen erkennbar.

Was will uns der Künstler damit sagen? Auch in der Nahaufnahme bleibt Obermotz Rottwald ein undefinierbares, sehr oranges Pixel-Etwas.

Rücken, um eure Flucht zu verlangsamen. Habt ihr eine davon weggeschleudert, setzen schon drei andere zum Sprung an – hier wird Olija kurzzeitig zum Resident Evil des kleinen Mannes.

In den spärlich gesäten Bosskämpfen schießt sich Olija mit seinem grobschlächtigen Artstyle immer wieder selbst ins Bein. Die Figuren sind detailarm, das Trefferfeedback teils unklar und gegnerische Angriffe bestehen nur aus wenigen lesbaren Frames. Besonders unübersichtlich wird es in Gefechten, in denen euch neben dem Haupt-Boss noch eine Horde Minions ans Leder will: Hier überlagern sich Figuren und Effekte zu einem Pixelmatsch, in dem eure Hauptfigur mit ihren wenige Pixel großen Waffen sang- und klanglos untergeht. Zudem teleportieren sich spätere Gegner gerne kreuz und quer durch die Arenen, bewerfen euch mit Sprengsätzen und schlagen euch die Harpune aus der Hand, die ihr dann hektisch wieder zurückrufen müsst – sofern ihr überhaupt erkennen konntet, dass ihr sie verloren habt. Somit bekämpft ihr Bosse wie die drei Jäger, die euch im Team angreifen und sich dabei als Nahkämpfer, Schütze und Heiler eigentlich interessant ergänzen, eher mit schludrigem Buttonmashing als mit taktischer Raffinesse. Ein nerviges Lowlight ist vor allem der Endboss, der mit unnötigen Minions, viel zu großem Lebenspool und unfairen, kaum nachvollziehbaren Stunlock-Angriffen als Paradebeispiel miesen Bossdesigns daherkommt. Wesentlich spaßiger sind da Mann-gegen-Mann-Duelle, in denen es lohnenswert ist, auf die Animationen des Gegners zu achten und das Kampfsystem auszunutzen. Dann spart ihr euch etwa die besonders mächtigen Abschlussangriffe eurer Kombo für den richtigen Moment auf, wechselt zur Donnerbüchse, um den anstürmenden Feind zu stoppen und warpt mit der Harpune blitzschnell in Sicherheit. Die präzise Steuerung des Spiels unterstützt das auf genaue Inputs ausgelegte Gekämpfe, der detailarme Stil und die Menge an Gegnerhorden tun das nicht.

Letztlich ist Olija ein reduziertes Spiel – Optik, Umfang und Gameplay sind zurückgefahren, knapp und simpel. Nach etwa vier bis fünf Stunden habt ihr das Abenteuer nicht nur beendet, sondern auch mühelos sämtliche Upgrades freigeschaltet und alles gesehen, was das Spiel zu bieten hat. Obwohl sich der Reiz eines erneuten Durchgangs in Grenzen hält, werdet ihr eine spaßige Reise erlebt haben, die zwar wenig ambitioniert daherkommt, aber mit ihrem strikten Fokus angenehm an Games einer längst vergangenen Zeit erinnert. Für Retro-Freunde und Zocker-Urgesteine durchaus empfehlenswert!

Stefan Wilhelm & Lukas Schmid

Den sogenannten Hüter des Mondschwertes erleichtern wir in einem spaßigen Teleport-Duell nur allzu gerne um seine schicke Klinge.

Gerade spätere Bosskämpfe gestalten sich als schludrige Geduldsproben mit vielen unfairen Treffern.

MEINUNG
Stefan Wilhelm

Kurz, simpel, gut: Ich habe den Timewarp nicht bereut!

Man muss schon ein Auge für Details haben und seine Fantasie anstrengen, um dem grobschlächtigen Stil von Olija etwas abgewinnen zu können. 2D-Retro-Games von Indie-Studios gibt es wie Sand am Meer, und selbst verglichen mit vielen davon sieht Olija optisch ziemlich alt aus. Dafür besticht das Abenteuer mit einem sehr klaren Fokus auf simple, meist sauber spielbare Action, die bis auf wenige miese Bosskämpfe, in denen der Entwickler dann doch zu viel wollte, durchgehend unterhaltsam ist. Zudem war ich überrascht, wie viel morbide, mysteriöse Atmosphäre Olija mit so wenig optischer Klarheit entstehen lässt. Ein Spiel, das genau weiß, was es sein will, ohne viel Schnickschnack – eine Eigenschaft, die ich bei modernen Games oft vermisse!

Infos

Termin:	28. Januar 2021
Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Devolver Digital
Entwickler:	Skeleton Crew Studios
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 15 Euro

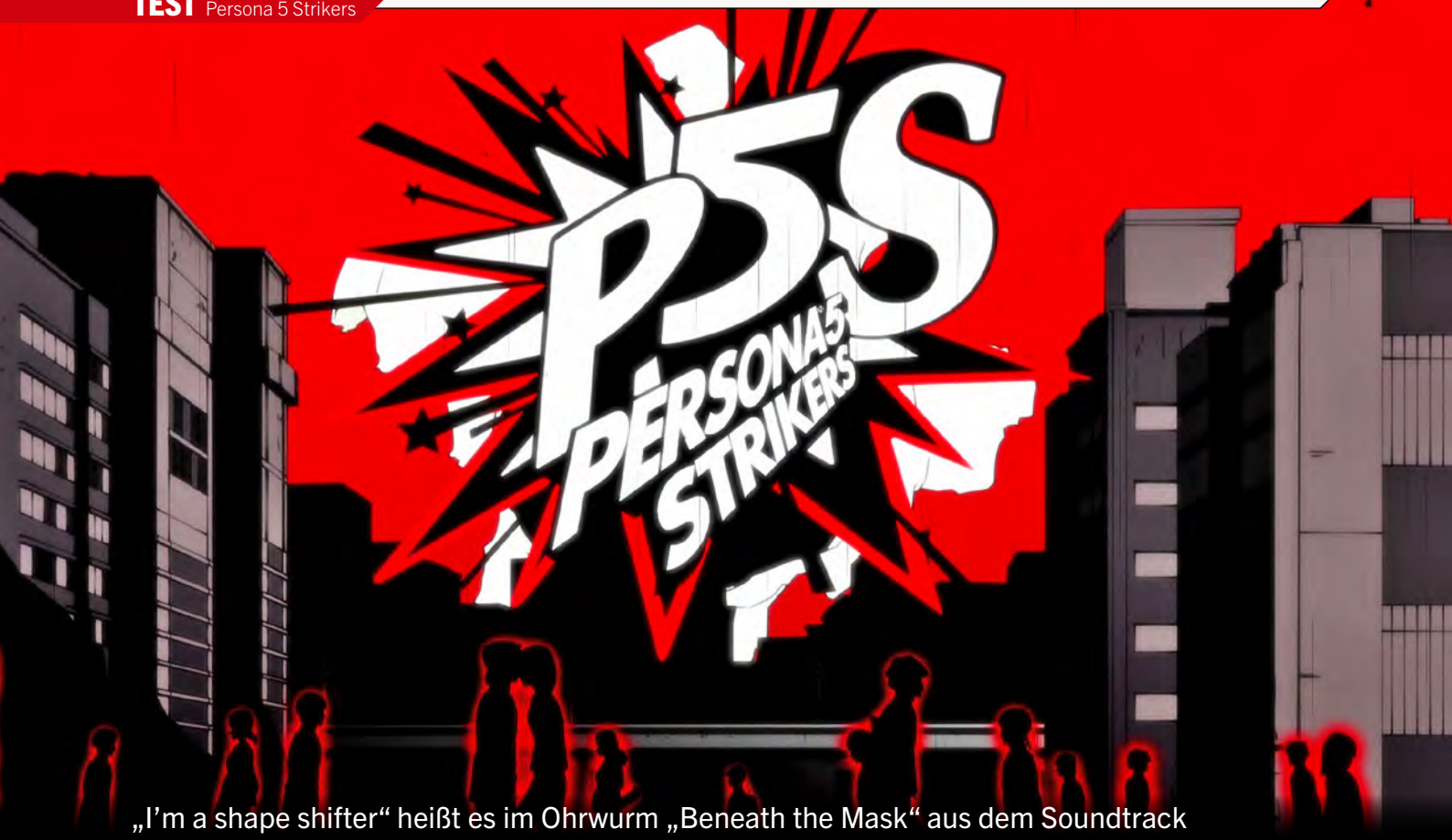
Pro & Contra

- ✚ Gelungene, düstere Seefahrer-Atmosphäre
- ✚ Präzise, direkte Steuerung, die mit wenigen Tasten auskommt
- ✚ Einige nette, kreative Ideen
- ✚ Solides Gameplay mit Raum für komplexe Aktionen …
- ➖ … aber Buttonmashing reicht fast immer
- ➖ Wenig Umfang, kaum Wiederspielwert
- ➖ Einige vermurkste Bosskämpfe

Wertung

7

Minimalistische Ode an die gute alte Retrozeit, allerdings auch ein kurzes Vergnügen



„I'm a shape shifter" heißt es im Ohrwurm „Beneath the Mask" aus dem Soundtrack von Persona 5. Und Tatsache: Die Marke funktioniert auch als Action-Spiel!

Mit traumatischen Ereignissen geht jeder unterschiedlich um. Die Bösewichte in Persona 5 Strikers sind, anders als in Persona 5, keine schlechten Menschen. Vielmehr kamen sie durch einschneidende Erlebnisse vom rechten Weg ab und ziehen nun Unbeteiligte mit ins Verderben, indem sie deren Begierden stehlen. Aus diesem Grund müssen die Phantomdiebe rund um Joker abermals im Meta-Universum für Recht und Ordnung sorgen, obwohl die Freunde eigentlich vorhatten, einen entspannten Sommerurlaub miteinander zu verbringen. Wer bis jetzt nur Bahnhof versteht, hat vermutlich Persona 5 nicht gespielt und dürfte dementsprechend bei der Handlung von Persona 5 Strikers gehörig auf dem Schlauch stehen. Theoretisch kann man auch als Unwissender Vergnügen mit Strikers haben, realistisch betrachtet funktioniert das Spiel aber nur für Fans. So wird die Serie von Atlus zwar keine neuen Anhänger generieren, die Kompromisslosigkeit der Umsetzung ist jedoch zu begrüßen – keine ellenlangen Erläuterungen, kein In-Game-Almanach, kein „das ist vorher passiert", Strikers geht einfach los und verlässt sich darauf, dass ihr wisst, was Sache ist. Außen vor bleiben die Zusatzinhalte von Persona 5 Royal, der erweiterten Ausgabe des Rollenspiels. Sie sind im Strikers-Universum nie passiert.

Auf ein Neues

Nichtsdestotrotz steht fest: Wer Persona 5 gespielt hat, verspürt in Strikers sofort ein Déjà-vu der besten Art. Die Musik, die Präsentation, die Stimmen, die Schauplätze, die Personen und Personas – es besteht akute Verwechslungsgefahr mit dem Original. Tatsächlich ist Strikers viel mehr als nur ein schnödes Spin-off oder ein Dynasty Warriors in Phantomdiebe-Verkleidung, nein, das hier ist, was die Handlung und Darbietung angeht, eine vollwertige Fortsetzung. Ein bisschen lockerer und leichter kommt die Story daher, zumindest in den ersten beiden Spieldritteln, passend zum Roadtrip-Thema, und da man den Cast der Phantomdiebe in Persona 5

Alice hat schlechte Laune: Der erste Boss ist ein stadtbekanntes Mode- und Musiksternchen, das seine Fans und Angestellten rücksichtslos ausnutzt.

Nicht immer stellt ihr euch in Strikers riesigen Gegnerhorden. Oftmals müsst ihr auch mit einem, zwei oder drei stärkeren Feinden vorlieb nehmen.

Zu Beginn der Sommerferien trifft sich die Phantomdiebbande erneut – eigentlich, um gemeinsam in den Urlaub zu fahren!

bereits so gut kennengelernt hat, mischen Neuzugänge die Riege auf. Ohne zu viel verraten: Sie stehen den etablierten Phantomdieben in Nichts nach und ergänzen die Truppe vorzüglich.

It's showtime

Unterschiede zu Persona 5 gibt es in Strikers aber auch, und bei vielen davon liegt im eigenen Ermessen, ob man sie begrüßt oder ablehnt. Da ist natürlich zunächst die offensichtlichste Tatsache: Strikers ist ein Action-Titel und nur wenig Rollenspiel. Statt in Rundenkämpfen fetzt ihr euch in Echtzeit mit zahlreichen Feinden. Alle Teammitglieder der Phantomdiebe aus dem ersten Teil sind von Anfang an verfügbar, weshalb euer Portfolio an abgedeckten Elementen massiv ausfällt, ihr also stets die Schwachstellen der Widersacher ausnutzen könnt. Das liegt auch daran, dass die Zeit nicht mehr wie ein Damoklesschwert über eurem Haupt hängt. Zwar hat Strikers auch eine Datumsanzeige, allerdings schreiten die Tage nach den Vorgaben des Spiels voran, ihr könnt also nicht versagen, weil ihr zu langsam wart. Kurzum: Ihr dürft so oft ihr wollt an einem Tag in die Dungeons steigen, der ewige Flaschenhals SP (die Punkte, die erforderlich sind, um Magie einzusetzen) ist in Strikers Geschichte. Ihr verlasst den Dungeon einfach beim Checkpoint und betretet ihn erneut – schon sind eure wertvollen Punkte aufgefüllt. Da sich auch die Bindungen zu euren Kameraden automatisch entwickeln, müsst ihr nicht mit eurer Freizeit haushalten, überlegen, mit wem ihr euch treffen möchtet, ob ihr Lernen oder Angeln wollt. Strikers ist insgesamt sehr viel linearer, hat so gut wie keine Nebenbeschäftigungen und für welche Antwort ihr euch in Dialogen entscheidet, ist meistens ganz egal.

Phantomdiebe im Turbomodus

Persona 5 ist ein langsames Spiel. Trotz vieler gestrichener Aspekte des Originals ähnelt Strikers seinem großen Bruder in dieser Hinsicht. Ihr führt viele Gespräche, seht euch zig Zwischensequenzen an und lauft durch nett nachgebildete (wenn auch kleine) Bereiche japanischer Städte. Selbst in den Dungeons setzt Strikers auf das etwas ungelenke Stealth-System der Vorlage, bei dem ihr euch an Schatten anschleicht, um sie von hinten für einen Bonus zu attackieren. Und dann kommt es zu einem regelrechten Schleudertrauma, denn die Kämpfe sind das genaue Gegenteil all der geruhsamen, taktischen Aspekte der Serie. Ihr übernehmt die Steuerung einer der vier Figuren (Joker muss immer im Team sein) und entfesselt

Alle greifen zusammen an, wenn der Gegner zu Boden gegangen ist. Dies erreicht man, indem man gezielt Schwachstellen mit der passenden Attacke ausnutzt.

Durch das Sammeln von Masken und die Kombination von Personas erweitert ihr euer Persona-Kompendium. Jedes Monster wird mit der Zeit stärker.

Die Showtime-Angriffe laden sich mit der Zeit auf. Jeder Phantomdieb hat eine eigene Attacke, auf jeden Fall aber richtet sie viel Schaden an.

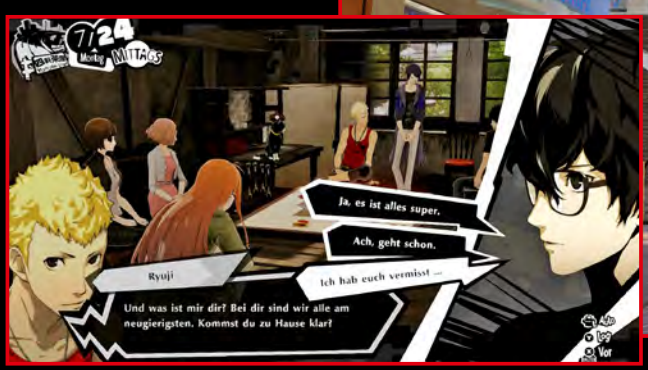
auf Knopfdruck und in Echtzeit jede Menge rasante Attacken, begleitet von einem Effektfeuerwerk, während eure Feinde das Gleiche tun. Sowohl beim Einsatz der Persona als auch beim Schießen gönnt euch das Spiel eine Verschnaufpause, um Attacke und Richtung auszuwählen. Die Figuren spielen sich recht unterschiedlich, im Endeffekt reicht es aber, einfach wild auf die Buttons zu hämmern und sich am Ergebnis zu erfreuen, vor allem, wenn man Strikers in erster Linie wegen der Story spielt. Wer tiefer in die Mechanik eintauchen will, kann dies durch unterschiedliche Kombos, teilweise freischaltbar, problemlos tun. Aber: Schon auf dem normalen Schwierigkeitsgrad ziehen sich Kämpfe gegen diverse Zwischenbosse, die allesamt über zu viel Lebenspunkte verfügen, gerne mal länger als 30 Minuten. Die richtigen Bosse sind weitaus interessanter und spaßiger als die aufgeschwemmten Möchtegern-Obermotze, mit denen euch Strikers immer wieder unumgänglich konfrontiert.

Gut geklaut

Die Modelle der Personas, die Angriffe und ein Teil der Animationen wurden aus Persona 5 übernommen, und das funktioniert gut. Die Kamera jedoch hätte noch etwas Feinarbeit nötig gehabt, damit sie den den flotten Kämpfen in Strikers gewachsen ist. In engen Räumen könnt ihr Übersicht komplett vergessen, aber auch bei den offeneren Umgebungen verliert man Ziele (selbst, wenn sie anvisiert sind) schnell aus dem Blick und wird von Attacken erwischt, die man nie hat kommen sehen. Das ist aber kein Weltuntergang, meistens bereitet es trotz mangelnder Übersicht Vergnügen, mit Personas auf Schatten einzuprügeln: Überfahrt als Mona-Bus Feinde, zieht ihnen mit Yusukes Schwert einen neuen Scheitel oder verursacht mit Panthers lodernder Peitsche Verbrennungen. Ähnlich wie im Rollenspiel dürft ihr ungefährdet erneut draufhauen, wenn ihr einen kritischen Treffer gelandet habt und zur gemeinsamen Attacke blasen. Außerdem füllt sich mit der Zeit die Showdown-Leiste auf, wer zwischen den Helden wechselt, bekommt einen Bonus. Ist der Balken gefüllt, entfesselt ihr einen besonders starken Angriff mit Unterstützung der Persona des jeweiligen Kandidaten. Diese Momente sind schön inszeniert, gegen Ende des Spiels hat man sich am Spektakel aber sattgesehen, ausschalten kann man die kurzen Zwischensequenzen nicht.

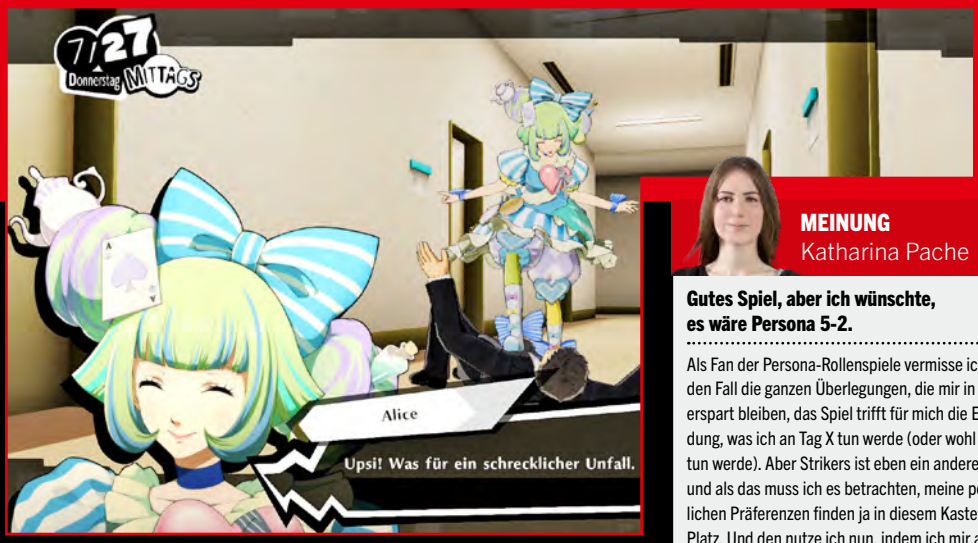
Kochen und Einkaufen

Neu in Strikers im Vergleich zu Persona 5 ist das Kochen. Das hört sich nach mehr an, als im Endeffekt dahintersteckt, ihr kauft lediglich die Zutaten, sammelt Rezepte an den verschiedenen Haltestellen des Roadtrips und bestätigt im Wohnwagen per Knopfdruck, dass ihr das Gericht zubereiten möchtet. Bei der ersten Herstellung folgt eine kurze Unterhaltung, das war es aber auch schon. Auch solltet ihr von den Zwischenstopps und Sightseeing-Touren in ganz Japan nicht zu viel erwarten. Teilweise hält die Gruppe nur für eine kurze Zwischensequenz an bestimmten Stellen und zu tun gibt es in den überschaubaren Bereichen, die ihr frei erkunden könnt, nur wenig – mal abgesehen vom Einkaufen. Nebenaufgaben wurden



Die zurückgefahrenen Rollenspielaspekte bedeuten auch, dass es oft nicht wichtig ist, welche Antworten ihr in Gesprächen wählt.

Neben dem bereits aus Persona 5 bekannten Tokio werdet ihr auf dem Roadtrip auch Halt in anderen japanischen Städten machen, etwa in Osaka und Kyoto.



Bevor ein Ziel ausgemacht ist, müsst ihr in der echten Welt Hinweisen nachgehen. Hier ertappt ihr Alice dabei, wie sie ihren Manager misshandelt.

allesamt in die Dungeons ausgelagert. Ihr könnt diese auch dann noch betreten, wenn ihr den jeweiligen Boss besiegt habt. Die Missionen erschöpfen sich in Aufgaben wie „erschlage zehn Jack Frost mit Makoto“ oder „besiege Boss X ein weiteres Mal“. Erledigen möchte man diese Fleißaufgaben eigentlich nicht einmal dann, wenn eine gute Belohnung winkt, wie etwa eine besonders starke Waffe, die man nicht kaufen kann, um einen kurzen Dialog mit Freunden zu Gesicht zu bekommen oder gewisse Skills weiterzuentwickeln. Bei diesen Elementen handelt es sich zwei der wenigen RPG-Aspekte, die in Persona 5 Strikers auftauchen. Durch Voranschreiten der Story erhaltet ihr Bindungspunkte, die ihr dann in Bindungs-Skills investiert, wie etwa die Regeneration von Lebens- und Magiepunkten nach abgeschlossenen Kämpfen. Beinahe wie im Original funktioniert der Velvet Room, die Zwischenwelt, in der Joker seine Personas verwaltet. Der Katalog an Monstern ist kleiner als im Rollenspieloriginal, aber dessen Vervollständigung geschieht in Strikers ähnlich: Nach Kämpfen lassen Gegner gelegentlich ihre Masken fallen, die nutzt ihr dann, um neue Personas aus ihnen zu erschaffen, indem ihr sie mit anderen Personas fusioniert. Das Levelsystem eurer Monster präsentiert sich wie gewohnt, mit Erfahrung steigen sie auf, verbessern ihre Werte und lernen neue Attacken.

Volltreffer?

Technisch gibt es an Persona 5 Strikers, abgesehen von der Kamera, nichts auszusetzen. Auch auf Switch macht das Abenteuer eine gute Figur, zwar zeigt sich mehr Kantenflimmern und die Performance ist nicht immer flüssig, doch das ist zu verschmerzen. Trotzdem gut möglich, dass ihr beim Spielen stets den Wunsch im Hinterkopf habt, Strikers wäre ein „richtiges“ Persona mit dem üblichen Zeitsystem, den Bindungen, mit allerlei Nebenbeschäftigungen und ausgeklügelten Rundenkämpfen. Aber vielleicht zieht ihr ja Action vor und findet die Kompaktheit des Spinoff zugänglicher. Mit einer Spielzeit von etwa 32 Stunden (ohne alle Nebenmissionen zu erledigen) hat man das Ende in Strikers weitaus schneller erreicht als im Original, das mindestens mehr als doppelt so lange eure Aufmerksamkeit benötigt. Eines ist jedenfalls sicher: Persona 5 Strikers ist, trotz ungewohnter Ausrichtung, alles andere als eine traumatische Erfahrung für Fans. Nein, als Liebhaber von Persona 5 kommt man im Grunde nicht darum herum, sich erneut in die Phantomdiebe-Kluft zu hüllen. **Katharina Pache**

Die stilvolle Präsentation zieht sich durch das ganze Spiel. Selbst die Betrachtung der Menüs ist somit eine Freude.

MEINUNG
Katharina Pache

Gutes Spiel, aber ich wünschte, es wäre Persona 5-2.

Als Fan der Persona-Rollenspiele vermisse ich auf jeden Fall die ganzen Überlegungen, die mir in Strikers erspart bleiben, das Spiel trifft für mich die Entscheidung, was ich an Tag X tun werde (oder wohl eher nicht tun werde). Aber Strikers ist eben ein anderes Spiel, und als das muss ich es betrachten, meine persönlichen Präferenzen finden ja in diesem Kasten ihren Platz. Und den nutze ich nun, indem ich mir an dieser Stelle wünsche, dass die zwei (eine hat wohl nicht gereicht?) Szenen in den heißen Quellen auf dem Boden des Schneideraums liegen geblieben wären. Hahaha, die Jungs sind versehentlich gleichzeitig mit den Mädchen im Bad gelandet, das hab ich ja noch niemals in einem Anime, Manga oder Videospiel gesehen! ... Gähn. Manche Klischees sind so alt, die haben einen Bart von Okinawa bis Hokkaido, sie gehören begraben und vergessen. Nicht, weil ich etwas gegen Fanservice habe, sondern weil das einfach nur faulstes und langweiligstes Writing für einen Roadtrip der Phantomdiebe ist. Aber zur Beruhigung: Der Großteil der Handlung zeigt sich unterhaltsamer als diese beiden einfallslosen Augenblicke. Und Yusuke ist sowieso immer ein Highlight. Für reine Switch-Spieler ist das Spiel trotz seines Unterhaltungsgswertes dennoch schwer zu empfehlen, denn die Vorgeschichte (also Persona 5) sollte man schon kennen, sonst bleibt in Strikers wirklich viel auf der Strecke, und gespoilert wird man zwangsläufig.

Infos

Termin:	23. Februar 2021
Genre:	Action
Hersteller:	Atlus
Entwickler:	Omega Force
Sprache:	Englisch, Japanisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 60 Euro

Pro & Contra

- ✚ Stilsichere Inszenierung
- ✚ Setzt Story gelungen fort
- ✚ Unterschiedliche Kampfstile machen Spaß
- ✚ Ordentlicher Umfang
- ✚ Tolle Musik
- ✚ Deutsche Texte, gut übersetzt
- ▬ Gelegentlich unübersichtlich
- ▬ Sehr kleine Bereiche zum Erkunden
- ▬ Langweilige Nebenmissionen
- ▬ Einige Kämpfe werden unnötig in die Länge gezogen

Wertung

8

Strikers ist perfekt für Persona-Fans, ohne Vorkenntnisse aber nur halb so schön.

PUYO PUYO TETRIS 2

Knapp vier Jahre nach dem Vorgänger verspricht Puyo Puyo Tetris 2 wieder unkomplizierten Klötzchen-Spaß in unzähligen Spielmodi. Allerdings hinterlässt der Titel einen faden Beigeschmack. Warum das so ist, verraten wir euch im Test!

Das vom russischen Programmierer Alexei Paschitnow erdachte Tetris ist nach seinem meteoritenartigen Einschlag unter anderem auf dem Game Boy 1989 und seinem feierlichen Revival als Battle Royale in Tetris 99 für die Switch immer noch ein Dauerbrenner, den wahrscheinlich sogar eure Omas und Opas kennen. Aber was ist bitte ein Puyo Puyo? Dem japanischen Puzzle-Konkurrenten mit den Glubschaugen-Blobs blieb der große Erfolg im Westen bisher verwehrt – trotz fast genauso langer Geschichte und ähnlich zugänglichem Spielprinzip.

Das Lied von Blobs und Klötzen

Im Gegensatz zu Tetris werden die Puyo-Puyo-Spiele seit jeher mit Hintergrundgeschichten ausgeschmückt, eine spannende Erzählung tischt der neue Ableger jedoch beim besten Willen nicht auf. Mit einer stetig wachsenden Gruppe von Figuren aus den Tetris- und Puyo-Puyo-Universen im Schlepptau verfolgt ihr Antagonistin Merle. Sie will die Welten beider Puzzlespiele miteinander verschmelzen, um ewigwährende Klötzchenkämpfe heraufzubeschwören. Wer seine Kindheit mit Animes aus dem Nachmittagsprogramm verbracht hat, fühlt sich sofort in der Zeit zurückversetzt! Wie bei Yu-Gi-Oh!, Beyblade und Konsorten wird beinahe jedes zwischenmenschliche Problem im Wettkampf gelöst: Euer Held misstraut einer ihm unbekannten Person? Eure Freundin hat einen Nervenzusammenbruch? Der eigentlich sprachbegabte Hund kann plötzlich nur noch winseln? Zeit für ein Duell! Die Charaktere sind allesamt derart eindimensionale Abziehbilder, dass die Story schon fast als Genre-Parodie durchgehen könnte, würde sie ihre – sind wir realistisch – bescheuerte Prämisse nicht so ernst nehmen. Wer dennoch Gefallen an den immerhin ordentlich (auf Englisch oder Japanisch) vertonten und sauber ge-

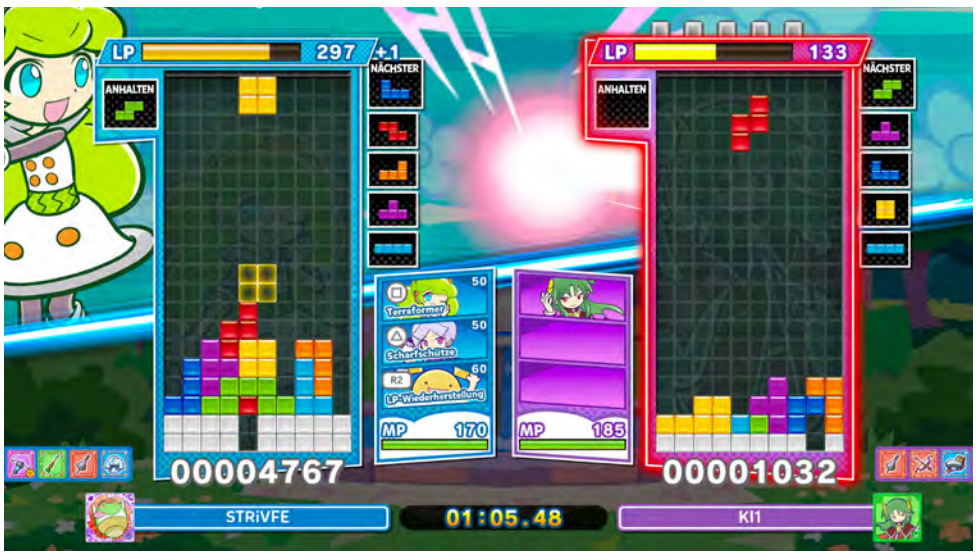
Das bewegt sich auf Kindergarten-Niveau: Im Abenteuermodus klickt ihr euch vor jedem Duell durch ellenlange Dialoge, die meist einen an den Haaren herbeigezogenen Grund für den nächsten Kampf beinhalten.

Im Übungsmodus drückt ihr die Puzzle-Schulbank und trainiert alles von den absoluten Basics bis hin zu Profi-Techniken. Charmantes Detail: Eure Steine werden als Kreidezeichnungen dargestellt. Von der simplen Optik des Spiels sollte man sich aber keinesfalls täuschen lassen, Köpfchen und Reaktionsvermögen sind wichtig!

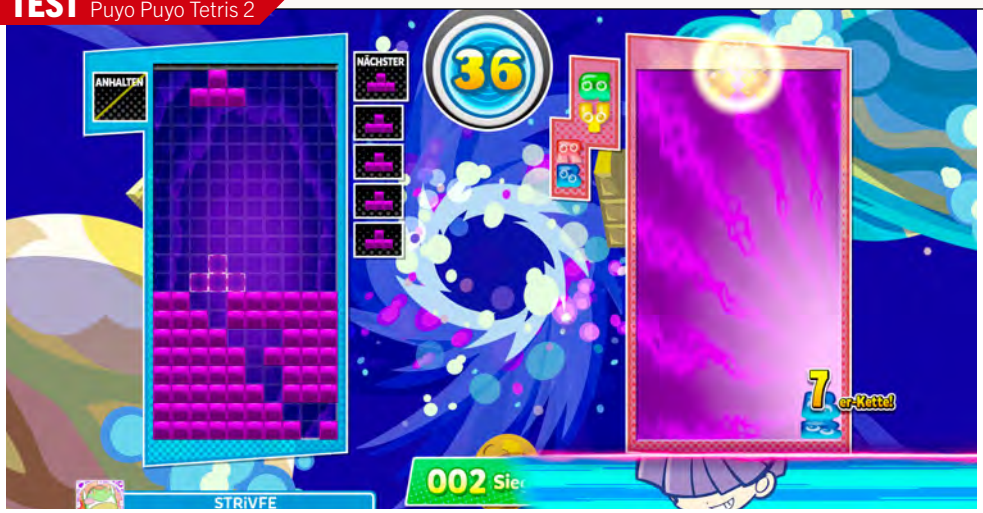
zeichneten Figuren findet, klickt sich vor jedem Duell durch ausufernde Standbild-Dialoge. Alle anderen können den Klischeekäse ganz ohne schlechtes Gewissen überspringen. Die Kämpfe im Abenteuermodus präsentieren sich als 1v1-Duelle, in denen ihr eurem Gegner in verschiedenen Regelsets die verschiedenen Klötzchen – also entweder die Puyos oder die Tetrominos – um die Ohren haut.

Modi über Modi

Die klassische Spielvariante, in der ihr das Spielfeld eures Gegners vollmüllt, indem ihr Reihen abräumt (Tetris) oder gleichfarbige Ketten bildet (Puyo Puyo), ist das Grundgerüst für allerlei unterhaltsame Modi: Das Wechsel-Duell etwa tauscht in kurzen Abständen die Spielbretter aus und verlangt schnelle Auffassungsgabe in beiden Puzzle-Games, im chaotischen Fusion-Modus hingegen fallen Puyos und Tetrominos gleichermaßen vom Himmel. Neu hinzugefügt wurden die Fähigkeiten-Duelle, in denen ihr die wichtigeren Kämpfe der Story bestreitet: hier entscheidet ihr euch für einen der beiden Puzzler, stellt ein Team aus drei Charakteren zusammen und rüstet Items sowie Spezialfähigkeiten aus. Mit den Skills könnt ihr etwa bei Puyo Puyo ganze Blob-Gruppen umfärben und bei Tetris eine Vierer-Reihe erscheinen lassen, die ihr dann mit einem I-Tetromino abräumt. Statt wie üblich Müll aufs Feld eures Kontrahenten zu schicken, attackiert ihr hier mit schnell hintereinander oder gleichzeitig aufgelösten Reihen seine Lebensleiste. Der Clou dabei: Euer Angriff wird erst abgefeuert, wenn euer Gegner seinen aktuellen Block platziert hat. Schafft er es, in seinem Zug ebenfalls Reihen abzuräumen, wird eure Attacke entsprechend abgemildert – oder sogar auf euch zurückgeworfen! Hier ergibt sich viel Potenzial für spannende Matches, in denen ihr wie beim Tennis Schläge hin und her schickt. Vorgefertigten CPU-Gegnern könnt ihr jedoch auch mit sturem Grinding Paroli bieten, da ihr eure Fähigkeiten, Attribute erhöhende Items und Charaktere auflevelt, indem ihr Kämpfe bestreitet und spezielle Zusatzherausforderungen abschließt. Nett: Beißt ihr euch an einem Gegner völlig die Zähne aus, könnt ihr ihn optional überspringen und trotzdem mit der Story fortfahren. Überzeugend ist darüber hinaus der adaptive Schwierigkeitsgrad, der das Herausforderungsniveau anschei-



Ein Augenblick vor dem Einsetzen der Katastrophe: Da der Gegner mit dem nächsten Zug keine Reihe abräumen kann, erscheint gleich ein ordentlicher Müllberg auf seinem Spielfeld und er verliert viele Lebenspunkte.



Der Urknall-Modus erfordert von Tetris-Spielern blitzschnelle Eingaben, die Puyo-Fraktion brilliert eher durch vorausschauendes Platzieren. Nach Ablauf des Countdowns werden die abgeräumten Steine gezählt und entsprechend Schaden ausgeteilt.

MEINUNG
Stefan Wilhelm

Warum sollte ich nicht einfach den direkten Vorgänger kaufen?

Zwischen dem Japan-Release des ersten Teils und Puyo Puyo Tetris 2 liegen fast sieben Jahre! Sieht man sich aber nun die dürftige Liste der Neuerungen an, muss man sich schon fragen, was die Damen und Herren bei Sega seitdem gemacht haben. Klar, Tetris ist sowieso ein Evergreen, auch Puyo Puyo bietet reichlich spielerische Tiefe zum Reinfuchsen und die Crossover-Modi sind allesamt kurzweilig und gut gelungen, aber all das finde ich genauso gut im günstigeren Vorgänger. Und wenn ich nervigen Simpel-Charakteren beim Um-den-heißen-Brei-Reden zusehen will, schalte ich Dora the Explorer im Vorschulprogramm ein. Insofern: Wer komplett süchtig ist nach Geschicklichkeitstiteln, kann schon zugreifen, allerdings wäre hier so viel mehr drin gewesen. Mal sehen, wie es bei Teil 3 im Jahr 2028 aussieht, dann halt auf der nächsten Switch.

Infos

Termin:	08. Dezember 2020
Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sonic Team
Sprache:	Englisch, Japanisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 40 Euro

Pro & Contra

- ✚ Unverwüstliches Gameplay
- ✚ Leicht zu lernen, schwer zu meistern
- ✚ Etliche Spielmodi
- ✚ Viel Freischaltbares
- ➖ Unnötiger, zäher Storymodus
- ➖ Kaum Neuerungen
- ➖ Wenige Spieler online

Wertung

Grundsolider Puzzle-Spaß, allerdings mit sehr wenig Neuerungen und lahmer Story

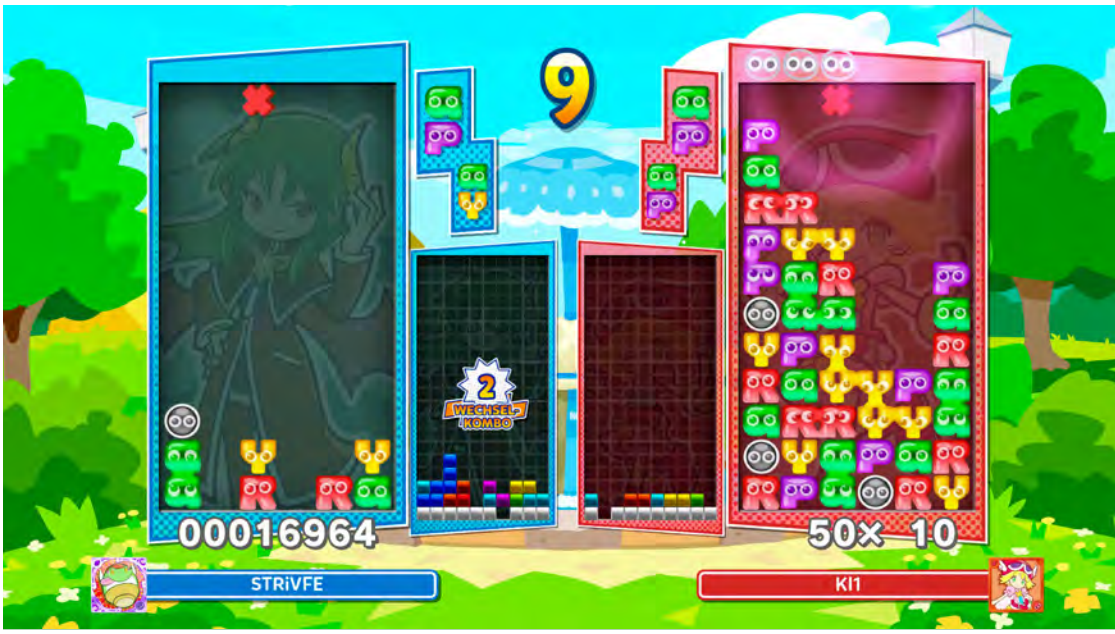
7

nend für beide Puzzler separat skaliert. Angesichts der Tatsache, dass ihr euch im Abenteuermodus auch als Tetris-Könner nicht vor dem hierzulande eher unbekannten Puyo Puyo drücken könnt, ist dieses Feature ein Segen! Seine volle Bandbreite an Spielmodi entfaltet Puyo Puyo Tetris 2 jedoch erst abseits der Einzelspieler-Story. Ob alleine gegen die KI, im Splitscreen gegen bis zu vier Freunde oder Online im Ranglistenmodus – wer nur im Entferntesten etwas mit Puzzle-Games anfangen kann, findet hier eine Spielvariante für sich. Im Urknall-Modus löst ihr vorgefertigte Spielfelder möglichst schnell auf, bei Mini-Puyo habt ihr durch kleinere Blobs eine größere Fläche zum Stapeln, und im Party-Modus macht ihr eurem Kontrahenten mit zufällig auftauchenden Items das Leben schwer, indem ihr etwa sein Feld verdunkelt oder seine Geschwindigkeit hochdreht. Die meisten Modi lassen euch und euren Mitspielern jeweils freie Wahl zwischen Puyo Puyo und Tetris, ihr könnt also auch mit einer Puyo-Puyo-Inselbegabung gegen einen Tetris-Veteranen antreten. Wer seine Skills verfeinern will, versucht sich am klassischen Endlos-Stapeln oder kämpft in Puzzle-Marathons gegen stärker werdende KI-Feinde. Wolltet ihr hingegen schon immer wissen, was ein Triple-T-Spin ist und wie ihr ihn vorbereitet, oder wie sich eine Puyo-Treppen-Verkettung aufbaut, könnt ihr euch im umfangreichen Tutorial mit allerlei anschaulichen Beispielen schlaumachen.

Die Preisfrage

Abseits der neuen Skill-Duelle wurden jedoch alle dieser Modi aus dem ersten Teil übernommen, in Puncto Neuerungen ist Puyo Puyo Tetris 2 damit leider ziemlich schwach auf der Brust. Zwar sind und bleiben die Spielkonzepte der beiden hier vertretenen Puzzle-Legenden unverwüstlich und wie geschaffen für die Runde zwischendurch, der hohe Preis und die lange Wartezeit auf den Nachfolger wirken allerdings kaum gerechtfertigt. Ihr veranstaltet gern Puzzle-Partys, habt ein Faible für aggressiv bunten Anime-Kitsch, könntet euch selbst bei vorgehaltener Pistole nicht zwischen Puyo Puyo und Tetris entscheiden und besitzt den Vorgänger nicht? Dann findet ihr hier ein grundsolides Crossover. Wer ohnehin nur ganz klassisch in einem der beiden Games auf Highscore-Jagd gehen will, wird bei unzähligen Alternativen genauso gut bedient.

Stefan Wilhelm & Lukas Schmid



Achillesferse: Während wir uns hier auf dem Tetris-Feld ein Kopf-an-Kopf-Rennen liefern, ist die K.I. bei Puyo Puyo noch überforderter als wir. Dem automatischen Schwierigkeitsgrad sei Dank!

VOLL ABRÄUMEN!

JETZT N-ZONE TESTEN

ÜBER 50 % SPAREN

NUR 13,90 EUR!

- **3 PRINT-AUSGABEN** DRUCKFRISCH **FREI HAUS**
- **3 DIGITAL-AUSGABEN** GRATIS
- 3 MONATE **WERBEFREI** AUF **PCGAMES.DE** SURFEN
- INKLUSIVE **ZUGRIFF** AUF **FRÜHERE** DIGITAL-AUSGABEN
- PLUS **ATTRAKTIVE PRÄMIE**

WWW.N-ZONE.DE/PROBEABO

N-ZONE-ABO? DESWEGEN!

- MEGA PREISVORTEILE
- FRÜHER BEI EUCH ALS AM KIOSK
- KOSTENLOSE ZUSTELLUNG PER POST
- KEINE AUSGABE VERPASSEN
- KEIN RISIKO, DA JEDERZEIT KÜNDBAR

Thomas ist ein rotes Rechteck, und er ist alleine. Vorerst! Das bemerkenswerte Indie-Spiel zeigt eindrucksvoll, wie man mit wenigen Mitteln große Erfolge feiern kann.

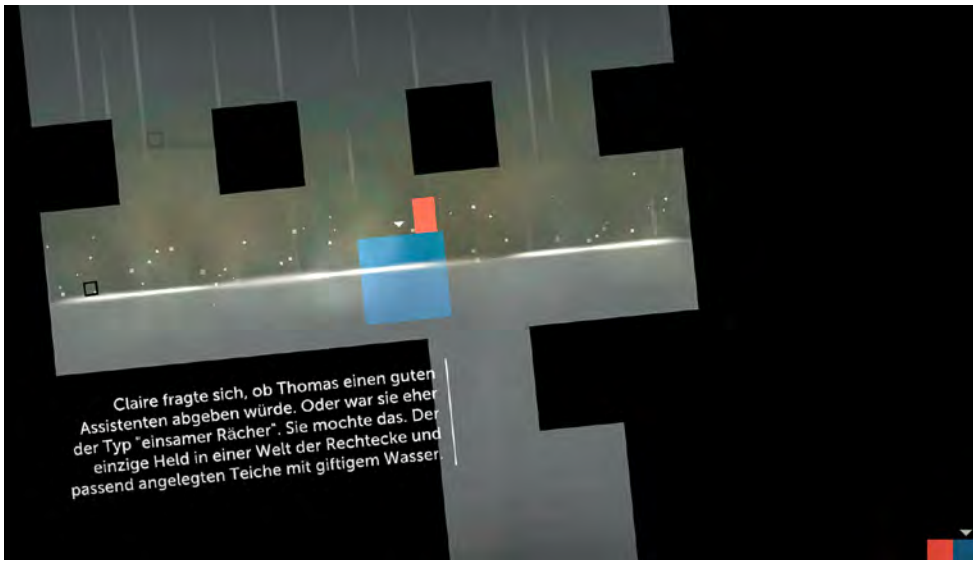
In der milliardenschweren Videospielindustrie streben Entwickler, zumindest im AAA-Bereich, nach immer realistischerer Grafik, nach cineastischen Inszenierungen, nach komplexen Storys und der überzeugenden Darstellung von Emotionen. Immersion funktioniert aber auch ohne Budgets in schwindelerregenden Sphären, wie Thomas was Alone eindrucksvoll beweist. Und das gelang dem Titel schon vor elf Jahren, denn zum ersten Mal erblickt der rote, rechteckige Thomas als Flash-Game für den PC das Licht der Welt. Es folgte ein Siegeszug über so ziemlich jede Plattform, und nun kommen auch Switch-Spieler in den Genuss des kleinen, aber feinen Abenteuers.

Simpel, aber effektiv

Minimalistische Pixeloptik verbindet man im Indie-Bereich meistens sofort mit gnadenlosen Schwierigkeitsgraden und präzisen Platformer-Herausforderungen. Thomas was alone ist anders, hinter der einfachen Grafik verbirgt sich ein im Grunde simples Puzzle-Spiel mit gelegentlichen Geschicklichkeitseinlagen. Statt menschen- oder tierähnlichen Figuren steuert ihr farbige Blöcke, manche sind größer, manche kleiner, manche länger, manche kürzer. Der erste Block, mit dem ihr euch vertraut macht, ist der titelgebende Thomas. Er wacht in einer seltsamen Welt auf und analysiert präzise die Fakten: Er kann springen, er kann sich fallen lassen, wenn er das weiße Rechteck erreicht, wird er in einen neuen Bereich transportiert. Die Gedanken von Thomas zu seiner für ihn schwer erklärbaren Situation werden (sehr gut!) von einem englischen Erzähler vorgetragen, außerdem erscheint der Text auf Deutsch im Bild. Wenig später kommt ein weiterer Block ins Spiel: Der orange, quadratische Christopher ist ein ziemlicher Miesepeter und findet Thomas sofort unsympathisch. Allerdings erreichen die beiden nur den nächsten Bereich, wenn sie zusammenarbeiten, denn Christoph kann zwar nicht so hoch springen wie Thomas, sich aber dafür durch enge Gänge quetschen und so Schalter bedienen. Im Laufe der Zeit kommen weitere Figuren mit Ecken und Kanten dazu. Die massive Claire kann kaum hüpfen, schwimmt aber dafür auf dem Wasser, sie kann also den Rest der Truppe unbeschadet über Flüssigkeiten transportieren. Laura hingegen ist flach und unbeweglich, ihre Oberfläche aber fungiert als Trampolin, wodurch Thomas und seine Freunde höher gelegene Areale erreichen. Nicht in jedem Level greift man dabei auf die ganze Riege an Klötzchen zurück. Manchmal seid ihr zu zweit unterwegs, manchmal zu mehreren, aber räumlich voneinander getrennt. All die Stationen der Reise werden von den Gedanken und Emotionen der minimalistischen Figuren begleitet, und deren Reaktionen sind so menschlich und nachvollziehbar, dass man nicht

Zwischen Miesepeter Chris (orange) und der zurückhaltenden Laura (pink) entwickelt sich eine Beziehung. Das Verhältnis der Figuren zueinander ändert sich.

Der jeweilige Charakter muss in die weiße Aussparung, die seinem Umfang entspricht, um das Level zu verlassen. Die Blöcke arbeiten deshalb zusammen.



Claire, der blaue Block, dachte, sie sei nutzlos. Bis sie feststellte, dass sie auf Wasser schwimmt. Nun hilft sie den anderen!

umhin kommt, sich tatsächlich mit einem gelben Block in einer pixeligen Umgebung zu identifizieren – ein Kunststück, das sicherlich nicht jedem Entwickler glücken würde.

K.I. auf Abwegen

Aber Thomas was Alone ist nicht nur ein Charakterstück über die Reaktionen farbiger Blöcke auf eine unwirtliche Umgebung. Tatsächlich handelt es sich bei den Klötzen um K.I.-Programme, die aus zunächst ungeklärten Gründen Bewusstsein entwickelt haben. Im Verlauf der Story begeben sich Thomas und Co. auf die Suche nach ihren Ursprüngen und einem Weg aus der Matrix, in der sie eingesperrt sind. Auch das ist überzeugend, ja, sogar spannend umgesetzt. Das Gameplay an sich steht hinter der Handlung und den Charakteren zwar definitiv zurück, aber auch in dieser Hinsicht bietet Thomas was Alone einige kreative Ideen und Mechaniken. Die zehn Welten jedenfalls sind auch für Spieler schaffbar, die nicht jeden Morgen im Halbschlaf einen rubikschen Zauberwürfel lösen und zum Abschalten vor dem Zubettgehen ein paar Rätsel in Baba is you abhaken. Dass Thomas was Alone nun schon ein paar Jahre auf dem Buckel hat, merkt man der simplen Optik nicht an, diese würde vermutlich auch in weiteren elf Jahren noch ihren Zweck erfüllen. Nicht ideal gestaltet sind hingegen die Speicherpunkte. In manchen Levels findet ihr völlig unnötige Save-Stationen, in anderen hingegen gar keinen, obwohl es möglich ist, durch einen Fehler beim Bewegen der Klötze das Ende unerreichbar zu machen. Dann hilft nur ein Neustart des Levels – zu verschmerzen, aber nicht ideal. Die Steuerung ist simpel und funktioniert gut, alle Aktionen fühlen sich präzise an, sodass man stets sicher ist, die Kontrolle über die Geschehnisse zu haben. Dazu kommt eine sphärische Musikuntermalung und die sonore Sprecherstimme des Erzählers, die den tollen Eindruck des Ausnahme-Indie-Spiels abrunden. Es sei jedoch gesagt: Wer keinen Wert legt auf die Handlung und sich ein umfangreiches Puzzle-Abenteuer verspricht, ist bei Thomas was Alone an der falschen Adresse. Mit einer Spielzeit von circa drei Stunden steckt nämlich nicht allzu viel Knobelei in diesem Abenteuer. Ob man dafür die zehn Euro berappen möchte, auch noch, für ein inzwischen ziemlich altes Spiel, liegt im eigenen Ermessen. Allerdings ist der Titel ein so charmantes Gesamtpaket, dass Indie-Interessierte die Gelegenheit nutzen sollten, um die Erlebnisse von Thomas nachzuholen.

Katharina Pache

MEINUNG
Katharina Pache

Auch ein simpler Klotz kann so viele Seiten und Facetten haben!

Bislang stand Thomas was Alone irgendwo auf meiner „Möchte ich mal nachholen"-Liste, jetzt bot sich auf der Switch die ideale Gelegenheit dazu. Einen Tipp habe ich für alle, die eine Wii U besitzen: Wenn euch das Indie-Game interessiert, ihr aber findet, das zehn Euro zu viel Geld für die gebotene Spielzeit sind, dann greift auf die Version für die Vorgängerkonsole der Switch zu. Die kostet nämlich zwei Euro weniger! Normalerweise ziehe ich packendes Gameplay dem Story-Fokus vor, die Puzzle-Mechanik hielt mich aber ausreichend bei der Stange und es hat mich selbst überrascht, wie viel Persönlichkeit die farbigen Würfel verströmt haben – und das ohne Synchronisation, Animationen und Gesichter. Schon beeindruckend, wie das Gehirn abstrakte Informationen so einfach mit Emotionen verknüpft. Es braucht eben nicht immer kostspielige Motion-Capturing-Verfahren, damit Spieler sich mit ihren virtuellen Alter Egos auf einer Gefühlsebene verbinden!

Infos

Termin:	19. Februar 2021
Genre:	Puzzle
Hersteller:	Ant Workshop
Entwickler:	Ant Workshop
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 10 Euro

Pro & Contra

- ✚ Präzise Steuerung
- ✚ Nette Puzzle-Aufgaben mit unterschiedlichen Figuren
- ✚ Die simplen Klötze haben viel Persönlichkeit
- ✚ Interessantes Setting und Geschichte
- ✚ Tolle Erzählerstimme
- ✚ Wirkt trotz minimalistischer Inszenierung ausgefeilt
- ➖ Kurze Spielzeit
- ➖ Speicherpunkte nicht ideal

Wertung

8

Faszinierendes Abenteuer mit ungewöhnlichen Helden und gutem Puzzle-Gameplay

In den ersten Levels analysiert Thomas gekonnt, in welch seltsamer Lage er sich befindet. Im Verlauf des Abenteuers versucht er, der Spielwelt zu entkommen.

Miteinander müssen die Protagonisten zu den weißen Markierungen gelangen. Auf Knopfdruck wechselt ihr zwischen den eckigen Helden.

DISJUNCTION

Im Stealth-Game Disjunction schleichen wir im Retro-Stil mit drei verschiedenen Charakteren durch eine Cyberpunk-Welt voller Ungerechtigkeit.

Das Cyberpunk-Setting ist in der Videospiel-Welt so stark vertreten wie noch nie zuvor – jedenfalls fühlt sich das dank CD Projekt Reds Cyberpunk 2077 so an. Aber auch schon davor sind große Titel wie Detroit: Become Human oder Shadowrun erschienen. Erst vor Kurzem konnte das Parcour-Spiel Ghostrunner in unserem Test überzeugen. Ob der Shitstorm zu Cyberpunk 2077 auch das Interesse am Genre gedämpft hat, wird sich erst in den nächsten Monaten zeigen. All diejenigen, die von neonleuchtenden Dystopien immer noch nicht die Finger lassen können, sollten ein Auge auf Disjunction von Ape Tribe Games werfen. Das Schleichspiel im Retro-Stil hat neben dem motivierenden Gameplay auch eine faszinierende Spielwelt zu bieten.

Wir schreiben das Jahr 2048. Nach dem weltweiten wirtschaftlichen Zusammenbruch erholen sich die Vereinigten Staaten langsam aber sicher. Die Spuren dieser Katastrophe sind aber immer noch spürbar: Aufgrund der immensen Arbeitslosenrate wurden im Central Park von New York City immer mehr Unterkünfte für Obdachlose erbaut. Schon bald florierten Gewalt und Drogenmissbrauch im ehemaligen grünen Herzen des Big Apple. Der immense Park, der mittlerweile in Central City umbenannt wurde, spaltete sich bald von der eigentlichen Stadt ab und erlangte immer mehr Autonomie.

Mittlerweile bekriegen sich rivalisierende Gangs, das NYPD ist mit der hohen Verbrechensrate überfordert und der Druck auf den Bürgermeister wird immer größer, er solle Privatunternehmen die Mithilfe bei der Verbrechensbekämpfung gestatten. Wir verfolgen die Geschehnisse dreier Charaktere, die in dieser Welt voller Korruption und Gewalt vor allem eins wollen: Gerechtigkeit. Dabei sind ihre Intentionen grundverschieden. Der Privatdetektiv Frank will einen unschuldigen Anführer von Central City aus dem Gefängnis holen, während der muskulöse Joe mit seinem Metallarm und -kiefer seine verstorbene Tochter rächen will und die Hackerin Spider plant, irgendwie ihre vom Zerfall bedrohte Gang zu retten.

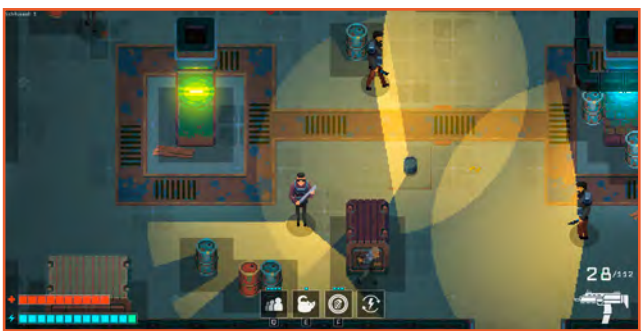
Vorhersehbar und doch so gut

Die Geschichte von Disjunction hält sich an typische Cyberpunk-Themen: Was heißt es, Mensch zu sein? Was passiert, wenn Unternehmen mächtiger als die drei politischen Grundsäulen werden? Dabei erfindet die Story zwar zu keinem Zeitpunkt das Rad neu, kann aber trotzdem aufgrund der ausführlichen Hintergrundgeschichte und der dichten Atmosphäre überzeugen. Der Plot ist leider recht vorhersehbar, weshalb der große Twist am Ende nicht wirklich überrascht. Wie wir Disjunction aber beenden, haben wir selbst in der Hand. Immer wieder stellt uns das Spiel vor Dialogmöglichkeiten, in denen wir über das Leben und den Tod verschiedener Charaktere entscheiden müssen. Ob wir in den Levels unsere Gegner tödlich oder nicht tödlich ausschalten, kann in manchen Momenten auch zu verschiedenen Unterhaltungen und Spielenden führen. Der Wiederspielwert steigt dadurch stark an.

Geduld zahlt sich aus

Wir schleichen in Disjunction in der Iso-Perspektive mit typischen Stealth-Mechaniken durch die Levels. Auf Knopfdruck laufen wir gebückt, womit das Sichtfeld unserer Gegner eingeblendet wird

In den Dialog-Optionen sollten wir uns besser zwei Mal überlegen was wir auswählen. Die verschiedenen Antworten können den Lauf der Geschichte ändern.



Bevor wir uns auf die Gegner stürzen, sollten wir uns einen Plan überlegen. Andernfalls geraten wir schnell ins tödliche Kreuzfeuer.

und wir uns mucksmäuschenstill bewegen. Natürlich ist auch der Schatten unser Freund, da uns die Kontrahenten in den dunklen Orten schlechter erkennen. Finsternis ist in Disjunction jedoch recht rar gesät, die einzigen Schatten sind direkt an den Kisten, Schränken und anderen Objekten. Wir müssen unsere Vorgehensweise also genau planen, bevor wir die ersten Gegner zur Strecke bringen. Dabei müssen wir uns stets entscheiden, ob wir sie im Nahkampf bewusstlos schlagen, gänzlich umgehen, oder aus der Ferne erschießen. Ein Schuss ist jedoch laut und schreckt die restlichen Feinde auf, wodurch wir uns schnell in einer chaotischen Schießerei wiederfinden. Dabei sind unsere Charaktere leicht verwundbar und die Gegner zahlreich. Der offene Kampf ist sogar mit dem dafür gedachten Joe nur selten eine gute Idee. Außerdem sind die Speicherpunkte auf der Karte nicht besonders großzügig verteilt, weshalb ein langsames, aber kontrolliertes Vorgehen meist sinnvoller ist. Wir beobachten also lieber die Laufwege der Kontrahenten und passen unsere Taktik an. Durch die vielen verschiedenen menschlichen und mechanischen Gegner wird das nie langweilig.

Neben den Standardaktionen wie Schleichen, Schlagen und Schießen haben unsere Charaktere außerdem unterschiedliche Fähigkeiten, die bestimmte Spielstile unterstützen. Spider kann sich auf Knopfdruck für eine kurze Zeit unsichtbar machen und damit durch das Sichtfeld der Gegner spazieren, während der breite Joe nach vorne sprinten kann und jedem im Weg stehenden Gegner mit seinem Metallarm eine Backpfeife verpasst. Abwechslung wird dadurch auf jeden Fall geboten. Diese besonderen Fähigkeiten kosten aber einen Teil unserer begrenzten Energie, weshalb wir gut abwägen sollten, ob wir die bösen Buben nicht auch ohne diese Hilfe ausschalten können. Glücklicherweise lassen unsere Kontrahenten das ein oder andere Mal Munition und Batterien fallen. Letztere füllen unsere Energie ein wenig auf.

Der Levelaufbau ist in Disjunction fast immer gleich: Die Umgebungen sind in verschiedene Räume aufgeteilt, die durch schlauchige, meist gegnerfreie Gänge verbunden sind. Oft können wir aber von verschiedenen Eingängen in die gegnerverseuchten Bereiche eindringen, wodurch verschiedene Herangehensweisen ermöglicht werden. Um den nächsten Level-Abschnitt zu erreichen, wird typischerweise eine Schlüsselkarte benötigt, die erstmal gefunden werden muss. Außerdem liegen teilweise interessante Zeitungsausschnitte und Briefe herum, die uns einen noch tieferen Blick in die Welt von Disjunction ermöglichen. Leider hatten wir durch die vielen Gänge und die ähnlichen Zimmer hin und wieder Orientierungsprobleme. Eine kleine Karte, die sich beim Erkunden aufdeckt, wäre in dem Fall sehr hilfreich gewesen.

Wenn wir unseren Charakter verbessern wollen, können wir die im Level versteckten Upgrade-Kits einsammeln und somit für die darauffolgende Mission verschiedene Talente und Upgrades in einem übersichtlichen Fähigkeitenbaum freischalten. Während die Talente meist nur kleine Veränderungen wie eine zehnprozentige Erhöhung des Schusswaffenschadens auslösen, verändern Upgrades die besonderen Fähigkeiten unserer Protagonisten. Franks Rauchbombe versperrt dann beispielsweise nicht nur die Sicht der Gegner, sondern verursacht dazu noch Schaden. Wer aber im nächsten Level seine Spielweise umgestalten möchte, kann vor der Mission ohne Probleme die ausgewählten Upgrades und Talente einfach neu verteilen.

Synthetische 80er-Musik für das volle Blade-Runner-Feeling

Wenn wir in Zwischensequenzen über die Dächer von New York City schauen und die Sonne in einem beeindruckenden Orange-Ton untergeht, dann spielt Disjunction mit seinen pixeligen Grafikmuskeln. Leider erleben wir nicht viele dieser wunderschönen Momente, weil das Geschehen meistens in den tristen, grauen Gebäuden stattfindet. Während Genre-Kollegen wie Cyberpunk 2077 und Film-Größen wie Blade Runner mit Neonfarben und leuchtenden Reklametafeln etwas Farbe in die sonst trostlosen Welten bringen, bleibt Disjunction zum Großteil farblos. Dafür ist der Soundtrack mit den typisch synthetischen Tönen eine wahre Wonne für die Ohren und trägt viel zur Atmosphäre bei. Vertont wurde das Spiel zwar nicht, das störte uns aber dank der toll geschriebenen Dialoge zu keiner Sekunde.

Eine faszinierende und detailreiche Welt mit viel Atmosphäre, interessante und sympathische Charaktere sowie ein abwechslungsreiches und spaßiges Gameplay: Disjunction macht verdammt viel richtig. Da fällt es leicht, über Schwächen wie die vorhersehbare Geschichte oder die tristen Levels hinwegzusehen.

Alexander Bernhardt & Philipp Sattler

MEINUNG
Alexander Bernhardt

Ich will ein Buch über diese Spielwelt haben!

Disjunction bietet ein motivierendes Spielprinzip, eine kurzweilige (wenn auch vorhersehbare) Geschichte und spannende Charaktere. Aber das mit Abstand Beeindruckendste am Titel ist die detailreiche und faszinierende Spielwelt, über die ich gerne noch das ein oder andere Spiel oder Buch sehen würde. Die wenigen Negativpunkte sind besonders schnell vergessen, wenn wir uns höchst konzentriert von Gegner zu Gegner schleichen. Da ist eventueller Cyberpunk-2077-Frust wie weggefegt!

Infos

Termin:	28. Januar 2021
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Sold Out
Entwickler:	Ape Tribe Games
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	nicht geprüft
Preis:	ca. 16 Euro

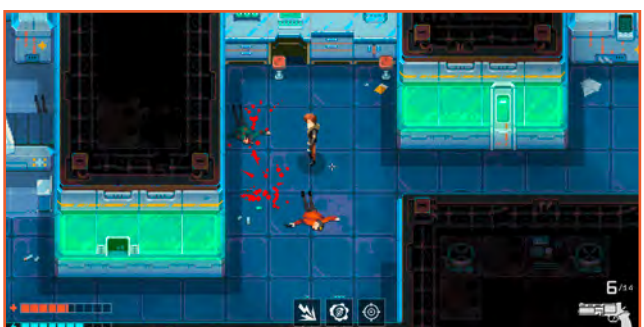
Pro & Contra

- ✚ Faszinierende Cyberpunk-Welt mit viel Backstory
- ✚ Interessante Protagonisten mit eigenen Motivationen
- ✚ Verschiedene menschliche und mechanische Gegner
- ✚ Dialog- und Gameplayentscheidungen führen zu unterschiedlichen Enden.
- ✚ Abwechslungsreiche Gameplay-Möglichkeiten durch drei verschiedene Protagonisten
- ✚ Upgrades und Talente können jederzeit neu verteilt werden.
- ✚ Stimmiger Electro-Soundtrack
- ✚ Grafisch teilweise eine Retro-Augenweide …
- ➖ … Umgebungen sind aber oft auch nur grau und trist
- ➖ Geschichte ist vorhersehbar
- ➖ Fehlende Karte sorgt für Orientierungsprobleme
- ➖ Schusswechsel führen selten zum Erfolg

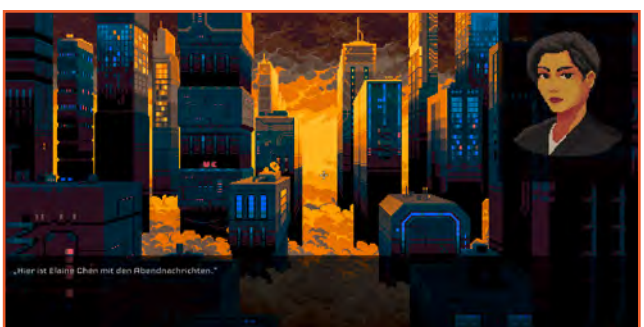
Wertung

8

Trotz vorhersehbarer Story: das spaßige Gameplay und die Spielwelt sind ein Vergnügen!



Da ist offensichtlich ein bisschen Blut geflossen: Wenn wir Pech haben, könnte sich das sogar negativ auf die Geschichte auswirken.



Manchmal überrascht und Disjunction mit solch schönen Bildern. Während der Level halten wir uns dagegen leider meist in tristen Umgebungen auf.

GRINDSTONE

Nach über einem Jahr hat es das spaßige iOS-Puzzlespiel auch auf die Switch geschafft. Wir haben uns für euch durch Tausende niedliche Feinde geschlitzt.

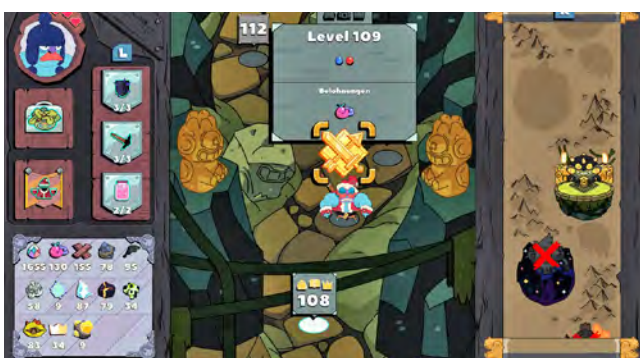
Von Grindstone habt ihr noch nie was gehört? Macht euch nichts draus! Das charmante Puzzle-Spiel erschien im September 2019 als Launch-Titel für Apple Arcade, dadurch ist es am Großteil der Spielerschaft schlichtweg vorbeigerauscht. Seit Dezember 2020 ist Grindstone aber auch für die Switch zu haben und bekommt nun hoffentlich die Aufmerksamkeit, die es verdient. Das Spiel ist nämlich nicht nur gut, es stammt auch von einem namhaften Team: Capybara Games, ein unabhängiges Studio in Toronto, das mit Spielen wie Below, Superbrothers: Sword & Sworcery EP, Super Time Force Ultra oder Might & Magic: Clash of Heroes bewiesen hat, dass es sich auf kreative Werke mit eigenständiger Note versteht.

Ein blauer Krieger sieht rot

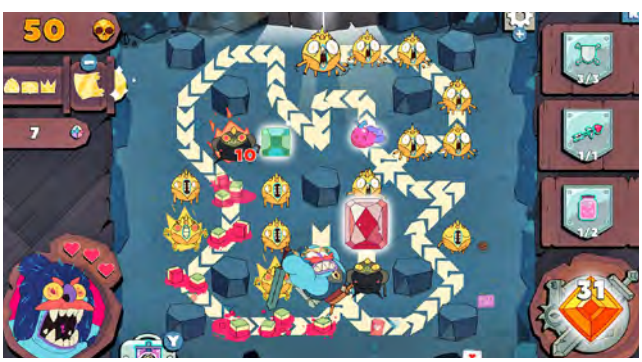
Grindstone präsentiert sich als taktische Knobelei mit erfreulich klaren Regeln. Ihr spielt Jorj, einen blauhäutigen Krieger, der sich auf einem überschaubaren Spielfeld befindet. Dort erscheinen nun zufällig blaue, rote, grüne, gelbe oder violette Gegner. Runde um Runde gilt es dann, möglichst viele Gegner von einer Farbsorte zu markieren. Je mehr Gegner wir nacheinander auswählen, desto längere Ketten bilden sich – ist man mit der Auswahl zufrieden, genügt ein Tastendruck, schon beginnt sich Jorj brüllend durch den vorgegebenen Pfad zu mähen. Das klappt mit dem Switch-Controller ebenso gut wie mit dem Touchscreen, ob man also am TV oder mobil spielt, ist ganz egal.

Nicht ohne meinen Edelstein

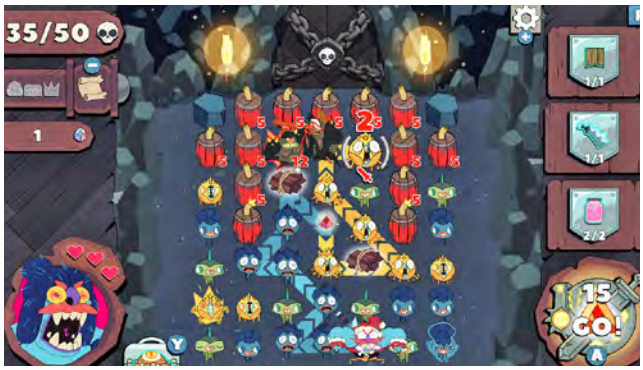
Natürlich gilt es aber noch ein paar Dinge zu beachten, die dem Spiel seine Würze verleihen. Vor allem die namensgebenden Grindstones (Schleifsteine) sind entscheidend: Hat man eine Kette von zehn Gegnern oder mehr gebildet, erhält Jorj zur Belohnung einen



Mehr als 200 Levels versprechen eine ordentliche Spielzeit, hinzu kommen noch täglich wechselnde Herausforderungen inklusive Online-Bestenlisten.



Wer gut plant und lange Angriffsketten bildet, kann das halbe Spielfeld auf einen Schlag abholzen und dabei viele Edelsteine als Belohnung einsacken.



Alle zehn Levels ändert sich das Thema, dabei werden auch neue Spielelemente eingeführt. Hier ist das Spielfeld mit explosiven Fässern gepflastert.

Zwischen den Levels besuchen wir das Gasthaus, wo wir uns nützliche Rüstungen, Waffen und Verbrauchsgegenstände herstellen lassen.

prächtigen Klunker, der dann zufällig auf dem Spielfeld landet. Der Clou: Sobald man diesen Grindstone in Jorjs Pfad einbaut, kann man von einer Gegnerfarbe zur nächsten wechseln, dadurch lassen sich besonders lange Angriffsserien kreuz und quer über das Spielfeld bilden. Aber Vorsicht: Auch die Gegner machen sich mit der Zeit bereit für einen Angriff. Deshalb muss man darauf achten, dass Jorjs Wutschneise nicht neben einem aktiven Feind endet, sonst verliert er am Ende der Runde ein Herz; nach drei Treffern ist der Level gescheitert und man muss von vorne beginnen. Praktisch: Unsichere Felder lässt man sich einfach mit einem Tastendruck einblenden, es geht also immer fair zu.

Genügend Abwechslung

In jedem Level gilt es ein Ziel zu erfüllen, bevor sich der Ausgang öffnet. Meistens muss man eine bestimmte Menge an Feinden besiegen, manchmal gibt's aber auch besondere Aufgaben. Denn Grindstone bietet erfreulich viel Abwechslung: Auf manchen Karten befinden sich beispielsweise explosive Fässer, Lavagruben oder Schleimpfützen, in anderen Levels muss man dagegen Steinblöcke auf Schalter schieben oder spezielle Gegnertypen erledigen. Auch kleine Bosskämpfe lockern das Spielprinzip immer wieder auf.

Sammeln und basteln

In jedem Level gibt es außerdem eine Schatztruhe, die man mit einem Schlüssel und einer Zehnerkette öffnen kann. Zusätzlich spawnt stets ein König, der sich per Fünferkette besiegen lässt, gelegentlich kommt auch noch ein Juwelendieb dazu. Sie alle haben nur eine Funktion, nämlich Ressourcen und Baupläne abzuwerfen. Beides brauchen wir, um zwischen den Levels ins Gasthaus zurückzukehren, wo wir neue Ausrüstung für Jorj herstellen können. Spezielle Klamotten verleihen der zornigen Blauhaut wichtige Resistenzen oder andere Vorteile, Schilde blocken feindliche Angriffe ab und mit magischen Schwertern und Bögen stehen Jorj ein paar Sonderangriffe zur Verfügung, falls er mal wieder in der Klemme steckt. Aber Vorsicht: Die meiste Ausrüstung muss nach Benutzung ersetzt werden, darum sollte man sie sparsam einsetzen.

Jede Menge Spielzeit

Mit mehr als 200 Levels bietet Grindstone massig Spiel fürs Geld, 20 Stunden und mehr sind locker drin. Hinzu kommen noch zwei Sorten täglich wechselnder Herausforderungen, inklusive Online-Punktetafel und eigenen Spielregeln – damit kann man sich nach dem Durchspielen noch weiter die Zeit vertreiben. **Felix Schütz**

Nach acht gelben Feinden führt unsere Angriffskette zu einem Grindstone. Nun können wir zu einer anderen Gegnerfarbe wechseln.

MEINUNG
Felix Schütz

Da will man nur ein paar Levels spielen – und schon sind wieder 20 Stunden vergangen.

Die Spiele von Capybara treffen zwar nicht immer meinen Geschmack, doch zumindest glänzen sie immer mit unverwechselbarem Stil. Auch Grindstone greift ein ziemlich ausgelutschtes Puzzle-Konzept auf, baut aber ein paar nette Ideen drumherum und zaubert daraus ein farbenfrohes Splatterfest, in dem ich mit einem blauhäutigen Berserker tausende Knuddelgegner von der Bildfläche putze. Was mir daran besonders gefällt: Die klaren Spielregeln, durch die Grindstone immer nachvollziehbar und fair bleibt. Durch die Fülle an freischaltbarer Ausrüstung, neuen Levelbausteinen und gelegentlichen Bosskämpfen sorgt das Spiel gleichzeitig für ordentlich Abwechslung, sodass die Spielzeit wie im Fluge vergeht. Egal ob man nur ein paar Minuten in der Bahn spielen oder eine Stunde auf der Couch versacken will – bei Grindstone dürfen Puzzle-Freunde beherzt zugreifen. Mit über 200 Levels plus täglichen Herausforderungen ist auch das Preis-Leistungsverhältnis mehr als fair.

Infos

Termin:	15. Dezember 2020
Genre:	Puzzlespiel
Hersteller:	Capy
Entwickler:	Capybara Games
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Preis:	ca. 17 Euro

Pro & Contra

- ✚ Motivierendes, leicht verständliches Konzept
- ✚ Abwechslung durch neue Levelbausteine und Gegner
- ✚ Beachtlicher Umfang (über 200 Levels)
- ✚ Viel freischaltbare Ausrüstung
- ✚ Sympathischer Grafikstil
- ✚ Tägliche Herausforderungen und Bestenlisten
- ➖ Keine richtige Story
- ➖ Grundlegendes Spielprinzip bleibt immer gleich

Wertung

8

Rundum gelungener Puzzle-Spaß mit klaren Regeln, nettem Design und viel Umfang.

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

ACTION

BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem.

The Binding of Isaac: Afterbirth+
Wertung: 9 | Hersteller: Headup Games

Full Metal Furies
Wertung: 9 | Hersteller: Cellar Door Games

Streets of Rage 4
Wertung: 9 | Hersteller: DotEmu

What the Golf?
Wertung: 9 | Hersteller: Triband

Astral Chain
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Attack on Titan 2
Wertung: 8 | Hersteller: Koei Tecmo

Blazing Chrome
Wertung: 8 | Hersteller: The Arcade Crew

Dead Cells
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Dragon Ball Xenoverse 2
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Fire Emblem Warriors
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Gonner
Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury

Guacamelee! 2
Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

Hitman 3
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Hotline Miami Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Hyrule Warriors Definitive Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

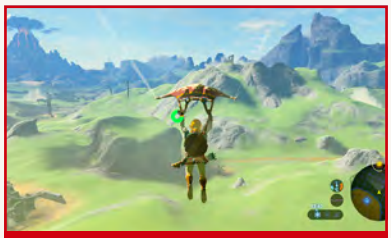
My Friend Pedro
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Outlast 2
Wertung: 8 | Hersteller: Red Barrels Games

Persona 5 Strikers
Wertung: 8 | Hersteller: Atlus

Rogue Legacy
Wertung: 8 | Hersteller: Cellar Door Games

ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk und ein moderner Klassiker, der spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt.

Hollow Knight
Wertung: 9 | Hersteller: Team Cherry

Hyper Light Drifter
Wertung: 9 | Hersteller: Abylight

Iconoclast
Wertung: 9 | Hersteller: Bifrost Entertainment

Luigi's Mansion 3
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Okami HD
Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Ori and the Will of the Wisps
Wertung: 9 | Hersteller: iam8bit

Broforce
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Cadence of Hyrule
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Cave Story +
Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis/Headup Games

Crosscode
Wertung: 8 | Hersteller: Deck13

L.A. Noire
Wertung: 8 | Hersteller: Rockstar

Immortals: Fenyx Rising
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Lego DC Super-Villains
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Lego Die Unglaublichen
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Monster Boy und das verfluchte Königreich
Wertung: 8 | Hersteller: FDG Entertainment

Moonlighter
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Resident Evil 2 Revelations
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Severed
Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

JUMP & RUN

SUPER MARIO ODYSSEY

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Der Ehrenplatz der Liste gebührt niemand anderem als dem Urgestein des Hüpfspielgenres: Mario!

Celeste
Wertung: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. Deluxe
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Shantae: Half-Genie Hero
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight: Treasure Trove
Wertung: 9 | Hersteller: Yacht Club games

Super Mario Maker 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D World + Bowser's Fury
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Super Meat Boy
Wertung: 9 | Hersteller: Blitworks

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fox n Forests
Wertung: 8 | Hersteller: Bonus Level Entertainment

Kirby Star Allies
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Light Fall
Wertung: 8 | Hersteller: Bishop Games

Mega Man 11
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Mega Man X Legacy Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

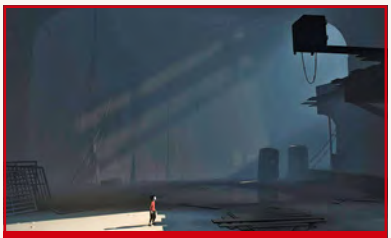
New Super Lucky's Tale
Wertung: 8 | Hersteller: PQube

Spyro Reignited Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Super Mario 3D All-Stars
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Yooka-Laylee und das unerreichbare Versteck
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

ADVENTURE



INSIDE

Wertung: 9 | Hersteller: Playdead

Dieses zeitlose Indie-Kunstwerk sollte man auf jeden Fall gespielt haben. Nach wie vor ein Geheimtipp!

Brothers: A Tale of Two Sons
Wertung: 9 | Hersteller: 505 Games

Forgotton Anne
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Spiritfarer
Wertung: 9 | Hersteller: Thunder Lotus Games

The Lion's Song
Wertung: 9 | Hersteller: Mi'pu'mi Games

The Walking Dead: The Final Season
Wertung: 9 | Hersteller: Skybound Entertainment

Yoku's Island Express
Wertung: 9 | Hersteller: Team 17

Batman: The Telltale Series – Staffel 1
Wertung: 8 | Hersteller: Telltale Games

Flipping Death
Wertung: 8 | Hersteller: Zoink

Gris
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Layton's Mystery Journey: Katrielle & die V.d.M.
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

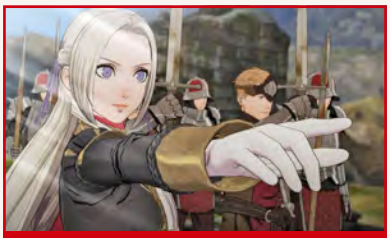
Minecraft
Wertung: 8 | Hersteller: Mojang

Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Untitled Goose Game
Wertung: 8 | Hersteller: Panic

Tohu
Wertung: 8 | Hersteller: The Irregular Corporation

STRATEGIE



FIRE EMBLEM: THREE HOUSES

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Umfangreich, komplex und durchweg liebevoll gestaltet – Fire Emblem ist ein tolles Strategieerlebnis!

Into the Breach
Wertung: 9 | Hersteller: Subset Games

Mario + Rabbids Kingdom Battle
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Pikmin 3 Deluxe
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Sid Meier's Civilization 6
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Through the Darkest of Times
Wertung: 9 | Hersteller: HandyGames

World of Goo
Wertung: 9 | Hersteller: Tomorrow Corporation

XCOM 2 Collection
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Disgaea 5 Complete
Wertung: 8 | Hersteller: NIS America

Ironcast
Wertung: 8 | Hersteller: Ripstone

Slay the Spire
Wertung: 8 | Hersteller: Humble Bundle

Steamworld Heist: Ultimate Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

The Banner Saga 3
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

The Witcher Tales: Thronebreaker
Wertung: 8 | Hersteller: CD Projekt

Wargroove
Wertung: 8 | Hersteller: Chucklefish

Feinste Rundentaktik gibt es in der XCOM 2 Collection. Wehrt euch gegen die Alien-Invasion!

MY TWO COINS

Fairer Kundenservice zum Schutz vor mieser Technik, Geschäftsrisiko für ehrliche Entwickler oder missverstandene „Demo“-Downloads? Was haltet ihr von digitalen Rückerstattungen?

„Wir können keine Erstattung und keinen Umtausch für Käufe anbieten, die Sie versehentlich gekauft oder die Ihnen nicht zugesagt haben“ – wenn man auf Nintendos Webseite nach den Rückerstattungsregelungen sucht, bekommt man Wort für Wort diese Antwort. Auf der einen Seite ziemlich kompromisslos, auf der anderen Seite aber auch verständlich. Natürlich geht man so als Käufer das Risiko ein, eine labbrige Nudel von einem Spiel zu erwerben, auch wenn man vorher intensiv in Tests gelesen und sauber recherchiert hat, bevor man auf den roten Kaufknopf drückt. Man sollte das Ganze aber auch von der Seite Nintendos und der Spielestudios sehen: Bei jeder Transaktion, die rückabgewickelt werden muss, bleibt der Plattformbetreiber erst mal auf den Kosten zum Beispiel für den Zahlungsverkehr und die Bandbreite für die übermittelten Gigabytes an Daten sitzen. Klar fällt das bei so einem Juggernaut wie Nintendo nicht groß ins Gewicht – im Einzelfall. Aber die Masse macht’s.

Brechstangendemo

Egal von welcher Seite man es auch betrachtet, Nintendo steht mit seinem „No risk, no fun!“-Ansatz beim Thema digitale Rückerstattungen auf einer Seite, die nicht alle Plattformbetreiber teilen. So eine Möglichkeit soll eben nicht als eine Demo mit der Brechstange verstanden werden. Die beiden größten Digital-Vertriebsplattformen für PC-Spiele, Steam und der Epic Games Store, haben großzügigere und nahezu identische Rückerstattungsoptionen: Das Kaufdatum darf höchstens zwei Wochen vor dem Rückerstattungsdatum liegen und der rückzuerstattende Titel darf insgesamt höchstens zwei Stunden lang gespielt worden sein. Und vor allem in der zweiten Bedingung liegt Pfeffer drin: Bei riesigen Triple-A-Monstertiteln reichen zwei Stunden nie im Leben, um sich ein echtes Bild von der Qualität und dem technischen Zustand des gekauften Spiels zu machen. Andererseits sind einige einwandfreie Indie-Games für kleines Geld dann durchaus mal kürzer als zwei Stunden – man könnte also ein kompaktes Spitzenspiel kaufen, komplett durchzocken und für den vollen Kaufpreis zurückgeben. Das ist so natürlich nicht in Ordnung, in dem System aber machbar. Zudem soll es Spieler geben (ahem, ahem), die allein schon knapp zwei Stunden damit zubringen, ihre idealen Button-Layouts einzustellen, bevor sie auch nur ein Optionsmenü verlassen. Was meint ihr also? Fair? Unfair?

TREASURE TRACKER

Dieses Jahr erscheint Subnautica gleich doppelt für die Switch – einmal im Original und einmal direkt als zweiter Teil, Subnautica: Below Zero. Beides solltet ihr euch merken.

Noch ist die Switch-Version des Originals nicht fertig, trotzdem möchten wir euch Subnautica schmackhaft machen. Man will es dem überraschend quietschbunten Spiel ja kaum zutrauen, aber unter dem azurblauen Ozean der Subnautica-Spielwelt steckt ein bretthartes Survival-Abenteuer mit viel Tiefgang. Also wenigstens dann, wenn ihr euer Sauerstoffproblem fürs Tauchen gelöst habt. Zu Beginn eures Kampfs vor allem gegen Hunger und Durst muss man durch eine Frustbarriere durch – aber wer das schafft, darf sich auf ein spannendes und bisweilen erstaunlich komplexes Erlebnis freuen!

SPORTSPIEL

NBA 2K18

Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zum Besten auf der Switch zählt.

Rocket League
Wertung: 9 | Hersteller: Psyonix

FIFA 19
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Golfstory
Wertung: 8 | Hersteller: Sidebar Games

Infinite Minigolf
Wertung: 8 | Hersteller: Zen Studios

Mario Tennis Aces
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Mario & Sonic b. d. O. Spielen – Tokyo 2020
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Ring Fit Adventure
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Windjammers Dotemu
Wertung: 7 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

NBA Playgrounds
Wertung: 6 | Hersteller: Saber Interactive

ROLLENSPIEL

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Wertung: 10 | Hersteller: Larian

Ein Rollenspiel, wie es besser kaum geht – mit sinnvollen Anpassungen für die Switch-Umsetzung!

Diablo 3: Eternal Collection
Wertung: 9 | Hersteller: Blizzard Entertainment

Dragon Quest 11S: Streiter des Schicksals
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 12: The Zodiac Age
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Octopath Traveller
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Witcher 3: Wild Hunt – Complete Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Bandai Namco

Trials of Mana
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Xenoblade Chronicles 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Chronos: Before the Ashes
Wertung: 8 | Hersteller: THQ Nordic

Crown Trick
Wertung: 8 | Hersteller: Next Studios

Dark Souls Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Darkest Dungeon: Ancestral Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Merge Games

Dragon Quest Builders 2
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 10/10-2 HD Remaster
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pillars of Eternity: Complete Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

Pokémon Schwert & Schild
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Steamworld Quest: Hand of Gilgamech
Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Undertale
Wertung: 8 | Hersteller: Toby Fox

GESCHICKLICHKEIT

BABA IS YOU

Wertung: 9 | Hersteller: Hempuli

Herausforderndes Puzzleabenteuer, das richtig viel aus seiner cleveren Spielidee herausholt.

Thumper
Wertung: 9 | Hersteller: Drool

Among Us
Wertung: 8 | Hersteller: Innersloth

Captain Toad: Treasure Tracker
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Crypt of the Necrodancer
Wertung: 8 | Hersteller: Brace Yourself Games

Death Squared
Wertung: 8 | Hersteller: SMG Studio

Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging für Switch
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Freedom Planet
Wertung: 8 | Hersteller: Marvelous Europe

Just Dance 2017
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Katamari Damacy Reroll
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Overcooked 2
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Picross S2
Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter Corporation

Puyo Puyo Tetris
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Scribblenauts Showdown
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Semblance
Wertung: 8 | Hersteller: Nyamakop

Snipperclips Plus
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sonic Mania
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Super Mario Party
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sushi Striker: The Way of Sushido
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tetris 99
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tied Together 2
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Typoman
Wertung: 8 | Hersteller: Wales Interactive

SIMULATION

ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Diese niedliche Lebenssimulation wird euch Tage, Wochen, Monate ein Lächeln aufs Gesicht zaubern.

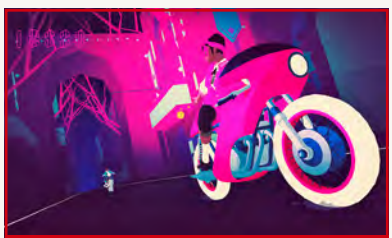
Spiritfarer
Wertung: 9 | Hersteller: Thunder Lotus Games

Stardew Valley
Wertung: 9 | Hersteller: Chucklefish

Doraemon Story of Seasons
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Jurassic World Evolution: Complete Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Frontier Developments

MUSIKSPIEL



SAYONARA WILD HEARTS

Wertung: 9 | Hersteller: Annapurna Games

Ein außergewöhnliches Musikspiel mit ganz viel Charme, Stil und tollem Gameplay.

Aviici Invector: Encore Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Wired Productions

Kingdom Hearts: Melody of Memory
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

SHOOTER

SPLATOON 2

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Splatoon 2 ist ein wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für ausnahmslos alle Altersklassen.

Bioshock: The Collection
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Metro: Redux
Wertung: 9 | Hersteller: Koch Media

Overwatch: Legendary Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Activision Blizzard

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Nintendo ging in die Vollen und lieferte einen Titel ab, den man noch über viele Jahre hinweg spielen wird.

Arms
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Dragon Ball Fighter Z
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken DX
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Nur nichts anbrennen lassen! Overcooked 2 ist einer der spaßigsten Mehrspielertitel auf Switch.

RETRORÄTSELN

Muahahaha! Viele von euch haben unsere Fallenkarte aktiviert und sind auf Double Dragon 3 reingefallen. Richtig ist aber: Battletoads/ Double Dragon für NES, SNES und Game Boy.

Nicht reingefallen ist Andi Hammerl, der in einer fast unverschämten Geschwindigkeit die richtige Antwort abgegeben hat. Unser jetzt gesuchtes Spiel erschien im selben Jahr wie Battletoads/ Double Dragon – und zwar ebenfalls in einer ungewöhnlichen Reihenfolge. Dem Spiel sieht man seine Inspirationsquelle an. Und wahrscheinlich darf man sagen, dass für die guten Wertungen vor allem Sehnsucht verantwortlich war.

Ihr kennt unser Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt eine E-Mail mit eurer Antwort an: redaktion.benj@minkegel.de. Einsender erklären sich einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt werden.

RENNSPIEL

MARIO KART 8 DELUXE

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspielermodus sorgt.

Asphalt 9 Legends
Wertung: 8 | Hersteller: Gameloft

Burnout Paradise Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Crash Team Racing: Nitro-Fueled
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fast RMX
Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en

Gear Club Unlimited 2
Wertung: 8 | Hersteller: Microids

Riptide GP Renegade
Wertung: 8 | Hersteller: Vector Unit

Beach Buggy Racing
Wertung: 7 | Hersteller: Vector Unit

Cars 3: Driven to Win
Wertung: 7 | Hersteller: Headup Games

Grip
Wertung: 7 | Hersteller: Eurovideo

KOMPLETTLÖSUNG

FINDET ALLE 100 KATZEN-INSIGNIEN IN BOWSER'S FURY

Mit unserer Komplettlösung entgeht euch nichts im Zusatzinhalt Bowser's Fury von Super Mario 3D World!

Insgesamt 100 sammelbare Insignien verbergen sich mal mehr, mal weniger offensichtlich auf der relativ frei begehbaren Karte von Bowser's Fury. Den Löwenanteil davon – nämlich 60 Stück – findet ihr auf den zwölf großen Inseln, meist nach Abschluss kleiner Bonusaufgaben. 31 Medaillen sind im umliegenden Gewässer verstreut. Vier Stück erhaltet ihr, wenn ihr nach dem Ende von Bowser's Fury je einen der Toad-Truppler findet und befreit. Die restlichen fünf schließlich findet ihr auf einer fliegenden Insel, die ebenfalls erst nach Abschluss des Spiels erscheint.

Allgemeine Tipps zum entspannten Sammeln

- Euer erstes Ziel auf jeder Insel sollte sein, das Insigne neben dem Leuchtturm aufzuheben. Oftmals könnt ihr davor schon einige der an Bonusaufgaben gekoppelten Medaillen einsacken, viele davon werden jedoch erst aktiv, wenn ihr mit dem ersten Insigne den Leuchtturm befeuert.
- Pro Insel müsst ihr zudem fünf Abzeichen finden, die sich dann zu einem Insigne verbinden. Diese sind häufig schon vor dem Leuchtturm zugänglich.
- Bewegt ihr euren Marker auf der Karte über das (!)-Symbol auf einer Insel, wird euch deren nächste Bonusaufgabe angezeigt. Diese seht ihr auch in der Einblendung, die beim Betreten der Insel erscheint.
- Mit den nach und nach freigeschalteten Bonusaufgaben können sich Gegner und Levelarchitektur einer Insel ändern. Manchmal müsst ihr eine Insel verlassen und erneut betreten, um diesen Prozess in Gang zu setzen.
- Die sogenannten Wut-Blöcke mit dem Bowser-Logo könnt ihr nur zerstören, solange sich Bowser auf der Karte befindet. Wartet, bis er seinen Feuerstrahl einsetzt und versteckt euch dann hinter Wut-Blöcken oder hinter nahegelegener Deckung.
- Ihr könnt fast alle Insignien auch dann erhalten, wenn Bowser aktiv ist. Wollt ihr Bowser vorzeitig vertreiben, könnt ihr entweder ein Insigne einsammeln oder ins Hauptmenü zurückkehren und euren Spielstand neu laden.
- Die drei Katzenrettungs-Aufgaben bei den Strand-, Ruinen- und Ödland-Glocken werden erst freigeschaltet, wenn ihr den Großteil der Insignien im jeweiligen Bereich gesammelt habt.
- Die restlichen Insignien des Auftakt-Eilands, des Toad-Trupps, der Glücksinsel und einiger Plessie-Rennen könnt ihr erst nach dem Ende des Spiels einsammeln. Habt ihr das Spiel erstmals beendet, werden zudem alle noch nicht gesammelten Insignien auf der Karte markiert.

Stefan Wilhelm

STRAND

AUFTAKT-EILAND, SAMTPFOTENKÜSTE, KLIPPKLAPPKLIPPEN, BOING-BOING-INSEL

Auftakt-Eiland

#1 An der Spitze eines gestrandeten Schiffs begegnet ihr zum ersten Mal Wut-Bowser. Wartet, bis er seinen Feuerstrahl auflädt und versteckt euch dann hinter den Blöcken mit dem Bowser-Symbol.

Insigne Nr. 16 findet ihr, indem ihr den Käfigschlüssel von der Mauer holt und ihn zum Katzenkäfig zurückbringt.

Samtpfotenküste

#2 Fünf Katzen-Abzeichen

- **Nr. 1 von 5:** Hüpft mit dem Katzenkostüm an die große rotierende Wand, klettert nach oben und springt in den Schacht.
- **Nr. 2 von 5:** Das selbe Prozedere wiederholt ihr an einer rotierenden Wand ein paar Katzensprünge weiter oben.
- **Nr. 3 von 5:** Am Leuchtturm angekommen, dreht ihr euch um und holt das dritte Abzeichen zwischen den oberen beiden Drehwänden.
- **Nr. 4 von 5:** Auf dem Platz mit den vielen Kätzchen neben Abzeichen Nr. 2 springt ihr seitlich in eine kleine Höhle.
- **Nr. 5 von 5:** Unter der Brücke, die zum Leuchtturm führt, findet ihr euer fünftes und letztes Abzeichen hinter einer Drehwand. Katzenkostüm anziehen und hochklettern!

#3 Wut-Blöcke: Hinter einer Block-Wand am östlichen Ende der Insel verbirgt sich das nächste Insigne. Wartet, bis Bowser auftaucht und lasst ihn mit seinem Feuerstrahl die Blöcke zerstören.

#4 Die nächste Insigne könnt ihr euch jederzeit direkt neben dem Leuchtturm holen.

#5 Wutschatten: Der finstere Luigi-Klon erwartet euch am Torbogen vor der Insel. Lauft ihm hinterher und bewerft ihn möglichst mit Fernkampfwaffen, etwa per Boomerang- und Feuerblumen-Kostüm.

#6 Katzenkäfig: Holt euch den goldenen Schlüssel vor der Rampe zum Leuchtturm und lauft damit zum Käfig neben dem Torbogen der Insel. Vorsicht: Fallt ihr ins Wasser, verliert ihr den Schlüssel!

Klippklappklippen

#7 Für euer erstes Insigne springt ihr hoch in die Arena und werft mit Fernangriffen und Stampfern alle Katzen-Bullys in den feurigen Abgrund.

#8 Fünf Katzen-Abzeichen

- **Nr. 1 von 5:** Direkt hinter dem Leuchtturm.
- **Nr. 2 von 5:** Klettert auf einem Baum neben den Wutblöcken am Strand der Insel.
- **Nr. 3 von 5:** Lauft zwischen zwei Bäume auf der rechten Seite der Insel.
- **Nr. 4 von 5:** Springt oder klettert auf die rechte Plattform an der Kippschalter-Wand.
- **Nr. 5 von 5:** Auf der linken Seite der Insel findet ihr zwei kleine zerstörbare Blöcke in der Wand. Haut sie im Katzenanzug kaputt und duckt euch mit ZL/ZR in den kleinen Schacht.

#9 Wut-Blöcke: Auf der rechten Inselseite findet ihr ganz hinten einige Wut-Blöcke am Boden.

#10 Blaue Münzen: Aktiviert den blauen Knopf am Inseleingang. Springt oder klettert an der Kippschalter-Wand nach oben und sammelt schnellstmöglich die blauen Münzen an der Wand und danach in der Arena ein.

#11 Katzen-Kameks: Zu guter Letzt besiegt ihr alle Kameks in der Arena, am Besten mit Fernangriffen.

Boing-Boing-Insel

#12 Fünf Katzen-Abzeichen

- **Nr. 1 von 5:** Springt mit der großen roten Plattform nach oben.
- **Nr. 2 von 5:** Bevor ihr oben die Rampe runterschlittert, springt ihr rechts auf die schmale Wand.
- **Nr. 3 von 5:** Neben der Plattform mit den vielen Holzkisten schwebt rechts das dritte Abzeichen. Springt hinein oder schickt Bowser Jr., um es euch zu holen.
- **Nr. 4 von 5:** Nachdem ihr Richtung Leuchtturm geschlittert seid, schaut ihr unter der langen Rampe nach Abzeichen Nr. 4.
- **Nr. 5 von 5:** Hinter der ersten Rampe, die euch zu einigen Boomerang-Koopas befördert, schwebt Abzeichen Nr. 5 hinter der Rückwand. Auch hier könnt ihr euren Begleiter vorschicken.

#13 Wut-Blöcke: Auf der westlichen Seite der Insel findet ihr eine Sprungplattform samt einer zerstörbaren Blockwand.

#14 Direkt vor dem Leuchtturm.

#15 Gegen die Zeit: Aktiviert am Eingang der Insel per Stampfangriff den lila Knopf und meistert den kurzen Hindernisparcours.

#16 Katzenkäfig: Holt euch den Schlüssel auf der Wand neben Abzeichen Nr. 5 und tragt ihn zum Inseleingang.

RUINEN

SCHLITTERSCHANZE, KRAXEL-ARENA, TRÜGERISCHER TURM UND PROPELLERFESTUNG

Schlitterschanze

#17 **Fünf Katzen-Abzeichen**

- **Nr. 1 von 5:** Besiegt den Gumba-Turm auf der ersten großen Plattform.
- **Nr. 2 von 5:** Schnappt euch einen Schlittschuh und fahrt die Rampe hinunter. Per Geschwindigkeitsboost und richtigem Sprungtiming holt ihr euch das nächste Abzeichen vor dem Drehtunnel.
- **Nr. 3 von 5:** Haltet euch im Drehtunnel links.
- **Nr. 4 von 5: S**pringt auf den zweiten Drehtunnel mit den Mäusen.
- **Nr. 5 von 5:** Fahrt vor der finalen Schanze über das Boost-Feld und segelt ins letzte Abzeichen.

Kraxel-Arena

#22 **Fünf Katzen-Abzeichen**

- **Nr. 1 von 5** findet ihr in einem kleinen Wasserloch links vom Insel-Eingang.
- **Nr. 2 von 5:** Schwimmt auf der rechten Turmseite durch ein kleines Gitter nach innen, besiegt den Miniboss und schnappt euch rechts in der Wand das Abzeichen.
- **Nr. 3 von 5:** Zurück auf der Boss-Plattform schaut ihr am hinteren Ende nach einer Aussparung.
- **Nr. 4 von 5:** Oben angekommen klettert ihr auf die Sprungfeder und zielt auf das Abzeichen in der Luft. Bewegt den Stick nach hinten, um die Feder zu spannen und lasst dann los, um euch nach vorne zu schleudern.
- **Nr. 5 von 5:** Oben auf dem Rundgang schaut ihr vom Leuchtturm aus nach rechts.

#23 Besiegt den Miniboss auf dem Weg zu Abzeichen Nr. 2.

#24 Noch ein Boss, aber mit anderer Levelarchitektur! Schaut auf der Rückseite der Insel nach einem Fragezeichen-Block und geht über die Vorsprünge nach innen.

#25 **Wut-Blöcke:** Die nächste Blockwand findet ihr ebenfalls auf der Inselrückseite.

#18 Vor dem Leuchtturm am Ende der Schlitterschanze.

#19 **Wut-Blöcke:** Springt von der Schanze Richtung Giga-Glocke, dreht euch um und lasst Bowser die kleine Blockwand zerstören.

#20 **Blaue Münzen:** Lauft zurück zum Anfang der Schanze, aktiviert den blauen Knopf und sammelt im Schlittschuh alle blauen Münzen ein. Hier ist Fingerspitzengefühl gefragt!

#21 **Katzenkäfig:** Den Schlüssel findet ihr am Ende der Schanze vor dem Leuchtturm. Habt ihr ihn aufgesammelt, lauft zurück Richtung Sprungschanze und haltet euch rechts, um einen kleinen Vorsprung zu finden. Hüpft auf den Blöcken weiter nach oben, durch den Drehtunnel und am Ende auf die Mauer neben dem Stachelboden.

#26 Von der Wut-Block-Wand aus müsst ihr wieder über die Fragezeichen-Blöcke ins Turminnere gelangen, diesmal müsst ihr allerdings am Ende die Eingangswand freibomben. Oh, und einen Boss mit stacheligem Boden besiegen. Eine der nervigeren Insignien!

Auch Insigne Nr. 21 verlangt einen Schlüssel von euch. Schnappt ihn euch neben dem Leuchtturm und lauft damit zur Startplattform.

Für Insigne Nr. 35 müsst ihr unter anderem dieses versteckte Abzeichen finden. Mit dem Propellerhut hüpft ihr hier in einen Schacht.

Trügerischer Turm

#27 Fünf Katzen-Abzeichen

- **Nr. 1 von 5:** Lauft ans hintere Ende der Insel und schaut unter die unsichtbare Brücke.
- **Nr. 2 von 5:** Seht ihr die Stachelachsen, die eine unsichtbare Rampe herabrollen? Da müsst ihr hoch!
- **Nr. 3 von 5:** Vom zweiten Abzeichen aus lauft ihr vorsichtig auf den unsichtbaren Pfad weiter, bis ihr zu einer Treppe kommt, die rechts hochführt. Erklimmt sie und klettert dann hinter der Holzkisten-Säule im Katzen-Outfit die unsichtbare Wand hoch.
- **Nr. 4 von 5:** Platziert euch auf der kleinen Brücke, unter der ihr Abzeichen Nr. 1 gefunden habt, und klettert als Katze auf die erste Ebene des Trügerischen Turms. Lauft dann nach links über eine kleine Stufe und hüpft nach rechts auf die Plattform.
- **Nr. 5 von 5:** Hüpft wieder auf die kleine Stufe zurück und erklimmt die Treppe, die sich nun vor euch abzeichnet. Seid ihr oben angekommen, seht ihr das letzte Abzeichen eine Etage unter euch schweben. Lasst euch rechts oben hinunterfallen und versucht, auf der Plattform darunter zu landen. Tanooki-Kostüm empfohlen!

#28 Nehmt dieselbe Route wie zu Abzeichen Nr. 5, springt aber diesmal auf die Plattform mit den rotierenden Stachelachsen. Lasst euch in der Mitte durch die Goldringe fallen und schnappt euch unten die Insigne.

#29 Wut-Blöcke: Rechts vom Eingang der Insel lauft ihr eine kurze unsichtbare Rampe hoch. Oben warten ein paar Wut-Blöcke auf euch bzw. Bowser.

#30 Blaue Münzen: Am Inseleingang aktiviert ihr den Schalter, lauft dann hinter dem Turm links die Rampe hoch, weiter bis zur Treppe links, durch den (ehemaligen) Holzkisten-Turm und dann rechts am Trügerischen Turm vorbei. Aufgepasst: Die letzten beiden Plattformen hängen nicht zusammen, ihr müsst also springen!

#31 Gegen die Zeit: Aktiviert am Inseleingang den Schalter und absolviert den kurzen Hindernisparcours. Den letzten Block erklimmt ihr am Besten im Katzenkostüm.

Propellerfestung

#32 Setzt euch eine Propellerschachtel auf und fliegt zur Spitze der Festung, wo das erste Insigne vor dem Leuchtturm wartet.

#33 Gegen die Zeit: Aktiviert den lila Knopf auf der ersten Plattform nach dem Leveleingang und absolviert mit dem Propellerhut den Hindernisparcours. Haltet in der Luft die Sprung-Taste gedrückt, um uns Ziel zu gleiten.

#34 Wutschatten: Auf den Eisschollen am Leveleingang wartet der nächste Schleim-Luigi auf euch. Bewerft ihn mit Boomerangs und Feuerbällen, um ihm das Insigne abzuluchsen.

#35 Fünf Katzen-Abzeichen

- **Nr. 1 von 5:** Fliegt den ersten Turm hoch und schaut dann nach oben.
- **Nr. 2 von 5:** Fahrt mit dem Rotor unten am zweiten Turm im Kreis, bis ihr an der Rückseite angekommen seid, wo das zweite Abzeichen wartet.
- **Nr. 3 von 5:** Habt ihr die erste Passage mit den Windmühlen-artigen Propellern überwunden, seht ihr Abzeichen Nr. 3 unter einer Längswand schweben. Lasst euch einfach hineinfallen.
- **Nr. 4 von 5:** Ihr werdet einen Schacht nach oben fliegen, in den auf beiden Seiten Holzkonstruktionen ragen. Oben angekommen seht ihr links einen kleinen Balkon. Schaut hier nach oben und ihr seht ein Loch in der Decke, in das ihr fliegen könnt.
- **Nr. 5 von 5:** In der Mitte der Riesen-Windmühle, kurz vor der Plattform mit dem Leuchtturm. Schwebt einfach mit Propellerhut oder Tanooki-Kostüm hinein.

#36 Wut-Blöcke: Haltet auf der Nordseite der Insel nach einer Blockwand Ausschau, die sich inmitten einiger kleiner Eisschollen im Wasser verbirgt.

ÖDLAND

RISKANTE RÖLLCHENHÖHEN, RÖHRENTURM, GLUTGETRIEBE-INSEL, BERG FEUERFAUCH

Riskante Röllchenhöhen

#37 **Wutschatten:** Traktiert den schwarzen Klon mit Fernangriffen und passt auf, nicht hinunterzufallen! Notfalls könnt ihr auf den Stahlplattformen warten, bis die Röllchen wiederhergestellt werden.

#38 **Fünf Katzen-Abzeichen**

- **Nr. 1 bis 5:** Sämtliche Abzeichen sackt ihr ein, indem ihr einmal den Parcours umrundet. Ihr könnt auch auf den Stahlplattformen bleiben und per Touchscreen oder Bewegungs-Cursor euren Begleiter zum Einsammeln vorschicken.

Insigne Nr. 40 bekommt ihr, indem ihr die Piranha-Pflanze alle Katzen-Fuzzys verputzen lasst. Nur keine Hektik!

#39 **Wut-Blöcke:** Lasst euch einfach vom Parcours nach unten fallen und wartet auf Bowser.

#40 Hebt am Leveleingang die Piranha-Pflanze auf und tragt sie einmal um den Parcours. Wichtig: Sie muss dabei alle Katzen-Fuzzys fressen! Solltet ihr hinunterfallen, könnt ihr einfach eine neue Pflanze aufheben. Die stacheligen Fuzzys erscheinen nicht neu.

#41 **Gegen die Zeit:** Eine der kniffligeren Insignien. Rüstet eure Allzweckwaffe, das Katzenkostüm, aus und sprintet durch den Parcours, ohne euch mit Gegnern aufzuhalten. Klettert am Ende über die Steinwand, wo sich das Insigne befindet.

Röhrenturm

#42 **Fünf Katzen-Abzeichen**

- **Nr. 1 von 5:** Springt am Levelanfang in die Röhre und fahrt hinten unter dem Schild mit dem roten Pfeil nach unten, indem ihr den Analogstick nach unten drückt.
- **Nr. 2 von 5:** Seid ihr durch das Röhrensystem auf der dritten Plattform angekommen, springt ihr zurück auf die Röhren, durch die ihr gekommen seid.
- **Nr. 3 von 5:** Von der dritten Plattform aus fahrt ihr weiter und lasst euch einfach aus einer der beiden Öffnungen befördern. Alternativ könnt ihr mit dem Tanooki-Kostüm hin schweben.
- **Nr. 4 von 5:** Bewegt euch beim Röhrensystem mit den Stachelkugeln in Richtung der Kamera und springt am südlichen Ende mit dem Analogstick nach oben heraus.
- **Nr. 5 von 5:** Rechts neben dem Leuchtturm findet ihr eine Röhre, die von Stachelkugeln blockiert ist. Werft ein paar Feuerbälle hinein und betretet die Röhre.

#43 Direkt vor dem Leuchtturm.

#44 **Blaue Münzen:** Aktiviert den Knopf am Leveleingang und folgt den blauen Münzen durch das Röhrensystem. Wenn ihr den Analogstick schon vor einer Abzweigung in die gewünschte Richtung gedrückt haltet, könnt ihr zuverlässiger abbiegen.

#45 **Wut-Blöcke:** Vom Inseleingang aus schwimmt ihr auf die linke Seite der Insel, wo wieder eine Blockwand auf euch wartet.

#46 **Katzenkäfig:** Schaut vom Leuchtturm aus gesehen rechts nach unten und ihr seht eine Plattform mit dem Schlüssel. Rüstet euer Tanooki-Kostüm aus und schwebt zum Katzenkäfig, der sich am Leveleingang befindet.

Insigne Nr. 50 schickt euch rückwärts durch das vielleicht schwierigste Level des Spiels. Immerhin könnt ihr als Tanooki-Mario schweben.

Für dieses geheime Abzeichen von Insigne Nr. 53 bleibt ihr einfach geduckt auf der Kippschalter-Plattform stehen.

Glutgetriebe-Insel

#47 Fünf Katzen-Abzeichen

- **Nr. 1 von 5:** Begebt euch auf erste rotierende Achse und wartet, bis der große U-Förmige Pfad auftaucht. Auf diesem „fahrt" nach unten, um das erste Abzeichen knapp über der Lava abzustauben.
- **Nr. 2 von 5:** Am Ende der ersten Achse seht ihr auf einer Seite eine schwarze Piranha-Pflanze und dahinter das zweite Abzeichen.
- **Nr. 3 von 5:** Überquert die erste Achse und haut auf der Plattform danach den großen Gumba-Turm um.
- **Nr. 4 von 5:** Sprengt die Treppe auf der ersten Plattform frei und begebt euch nach oben vor die zweite rotierende Achse. Schnappt euch eine Bombe und sprengt die Steinwand in der Mitte dieser Achse frei.
- **Nr. 5 von 5:** Überquert die zweite Achse und springt auf den stählernen Steg oben. Wartet hier, bis das letzte Abzeichen auf dem obersten Achsenstück vorbeirotiert und schnappt es euch, bestenfalls im Tanooki-Kostüm.

#48 Ihr habt die beiden Achsen überwunden? Glückwunsch, am oberen Ende vor dem Leuchtturm wartet die nächste Insignie auf euch!

#49 Gegen die Zeit: Aktiviert den lila Knopf am Inseleingang und meistert wieder einen kleinen Hindernisparcours. Auch hier ist das Tanooki-Kostüm hilfreich.

#50 Katzenkäfig: Wie ihr wahrscheinlich schon befürchtet habt, liegt der Schlüssel zum Käfig ganz oben vor dem Leuchtturm. Schwingt euch in den Tanooki-Pelz und schwebt mit dem guten Stück zum Leveleingang zurück, ohne euch das Fell zu verbrennen.

#51 Wut-Blöcke: Seht ihr den großen stählernen Turm, auf dem auch der Leuchtturm steht? Schon mal dahinter nach Wut-Blöcken gesucht? Dann wird's aber Zeit!

Berg Feuerfauch

#52 Vom Inseleingang aus geht ihr nach links und hüpft in die Röhre nach oben. Dort angekommen besiegt ihr den Katzen-Bully-Prinz und schnappt euch die Insigne vor dem Leuchtturm.

#53 Fünf Katzen-Abzeichen

- **Nr. 1 von 5:** Schwimmt zu Beginn des Levels mit Plessie unter der Felsplattform durch, statt mit der Röhre nach oben zu fahren.
- **Nr. 2 von 5:** Spielt das Level bis zum ersten Ausrufezeichen-Block und ihr seht das Abzeichen links auf einer kleinen Plattform. Schaltet den Block auf Blau und holt euch das Ding.
- **Nr. 3 von 5:** Weiter geht's an mehreren rotierenden Feuerbällen vorbei, bis ihr das zweite Abzeichen in einer Felsspalte seht. Schwebt mit dem Tanooki-Pelz hinunter oder springt von Wand zu Wand, um es euch zu schnappen.
- **Nr. 4 von 5:** Ihr werdet kurz darauf mit einer grünen Kippschalter-Plattform weiter nach oben fahren. Sobald ihr damit auf eine Wand zufahrt, duckt euch darunter durch und springt dann von Wand zu Wand weiter.
- **Nr. 5 von 5:** Das letzte Abzeichen verbirgt sich hinter der Wand mit den POW-Blöcken. Zerstört die kaum zu übersehenden Klötze mit einem Fernangriff.

#54 Wut-Blöcke: Wisst ihr noch damals bei Abzeichen Nr. 1, als ihr mit Plessie unter diese Plattform geschwommen seid? Dort erwarten euch wieder Wut-Blöcke, sofern ihr Bowser erwarten könnt.

#55 Habt ihr den Berg erklommen, könnt ihr euch ganz oben auf einem der Katzenohren das nächste Insigne schnappen.

#56 Gegen die Zeit: Aktiviert den lila Knopf am Leveleingang und hüpft über die Kippschalter. Auch hier ist wieder das Tanooki-Kostüm nützlich.

ENDGAME

AUFTAKT-EILAND DIE ZWEITE, TOAD-TRUPP, GLÜCKSINSEL, ...

Auftakt-Eiland, die Zweite

#57 Habt ihr den Endkampf erstmals absolviert, könnt ihr die restlichen Insignien des Auftakt-Eilands einsacken. Das erste schnappt ihr euch in der Mitte des gestrandeten Schiffs, wenn ihr Bowser Jr. das Graffiti dort ausmalen lasst.

#58 **Fünf Katzen-Abzeichen**

- **Nr. 1 von 5:** Das erste Abzeichen aus dem letzten Set findet ihr an der Spitze des umgestürzten Mastes auf dem Schiff.
- **Nr. 2 von 5:** Kehrt zurück zur eigentlichen Insel mit den riesigen Fußabdrücken von Bowser und klettert dort auf die Spitze der großen, katzenförmigen Felsformation.
- **Nr. 3 von 5:** Auf der Plattform vor dem Leuchtturm findet ihr einen Gumba-Turm, der ein Abzeichen trägt.
- **Nr. 4 von 5:** Ganz vorne am Bug des Schiffs schaut ihr nach unten und seht das vorletzte Abzeichen auf der Gallionsfigur.
- **Nr. 5 von 5:** Schwimmt zum Heck des Schiffs und schnappt euch das letzte Abzeichen in einem Loch auf der rechten Schiffsseite.

#59 **Wutschatten:** Warpt euch zurück zum Beginn der Insel und ihr seht den Wutschatten vor euch in einem Bowser-Fußabdruck.

#60 **Wut-Blöcke:** Trotz geschafftem Endkampf lässt euch Bowser keine Ruhe. Begebt euch auf die Insel hinter dem Heck des Schiffs und lasst ihn nochmal kräftig einheizen. Hiermit habt ihr die zwölf Hauptinseln erfolgreich leergesammelt!

Toad-Trupp

#61 **Toad Nr. 1** auf Berg Feuerfauch: Habt ihr das Spiel erstmals beendet, schickt euch der Anführer des Toad-Trupps auf eine Mission, seine vier Kumpels in beliebiger Reihenfolge zu retten. Einen davon findet ihr auf der Spitze von Berg Feuerfauch, in der Nähe von Insignie #55. Hüpft hinter dem anderen steinernen Katzenohr nach unten und rettet den Pilzkopf vor dem Vogel.

#62 **Toad Nr. 2** vor der Samtpfotenküste: Den zweiten Toad-Trupler findet ihr direkt neben dem Eingang zur Samtpfotenküste auf einer kleinen Insel.

#63 **Toad Nr. 3** unter der Schlitterschanze: Lauft die Schlitterschanze hinunter, bis ihr in etwa vor dem ersten Drehtunnel steht. Springt rechts auf das Geländer der Schanze, schaut nach unten und erspäht einen kleinen Vorsprung bei den hängenden Steinblöcken. Mit dem Tanooki-Kostüm könnt ihr nach unten schweben und den nächsten Toad befreien.

#64 **Toad Nr. 4** hinter der Propellerfestung: Reist zur Propellerfestung und schwimmt ans nördlichste Ende der Weltkarte. Klettert auf die Federn und lasst euch auf die kleine Insel in der schwarzen Suppe schleudern, wo Toad Nr. 4 auf euch wartet.

Einen Toad-Truppler findet ihr auf der Spitze von Berg Feuerfauch, hinter einem riesigen Katzenohr.

Der nächste Toad-Truppler befindet auf halbem Weg unter der Schlitterschanze. Lugt übers Geländer und achtet auf den Vorsprung!

Glücksinseln

#65 **Glücksinsel Nr. 1** auf der Boing-Boing-Insel: Bowser macht sich auch nach dem Ende des Spiels nochmal nützlich und bringt bei seinen Besuchen eine schwebende Insel mit, auf der ihr fünf Insignien in beliebiger Reihenfolge einheimsen könnt. Die Insel taucht zusammen mit Wut-Bowser an insgesamt fünf Standorten auf. Einer dieser Standorte ist die Boing-Boing-Insel. Springt auf die erste Ebene nach dem Inseleingang und hüpft dann rechts weiter auf die Glücksinsel.

#66 **Glücksinsel Nr. 2** neben der Schlitterschanze: Begebt euch zum Anfang der Schlitterschanze und hüpft links auf die goldene Insel.

#67 **Glücksinsel Nr. 3** bei der Propellerfestung: Schnappt euch einen Propellerhut, fliegt damit auf den ersten Turm und von dort aus zur Glücksinsel.

#68 **Glücksinsel Nr. 4** neben dem Röhrenturm: Hinter dem Röhrenturm steht eine lange Mauer, neben der wiederum die Glücksinsel auftaucht. Links der Mauer erscheint zusammen mit Bowser eine Sprungschanze, über die ihr mit Plessie brettert. Hüpft dann im Flug von Plessies Rücken und nutzt den Schwung, um zur Insel zu gelangen. Tanooki-Kostüm empfohlen!

#69 **Glücksinsel Nr. 5** neben der Glutgetriebe-Insel: Propellerhut aufsetzen, auf die erste Plattform der Glutgetriebe-Insel fliegen, links auf die Glücksinsel hüpfen, fertig!

Neben der großen Mauer hinter dem Röhrenturm schwebt eine Glücksinsel. Springt hier in der Luft von Plessie ab.

ENDGAME
... SCHMUSEKATZENSEE

Schmusekatzensee

#70 **Katzenrettung, die Erste:** Links neben der Giga-Glocke am Strand findet ihr eine weinende Katze, die ihr Kätzchen vermisst. Die kleine Katze findet ihr keine zehn Meter entfernt rechts neben der Glocke. Tragt sie zu ihrer Mama zurück oder werft sie ihr zu!

#71 Links neben den Klippklappklippen findet ihr einen Drehschalter, dem ihr mit dem Katzenkostüm ein paar Prankenhiebe verpassen müsst.

#72 Hinter der Ruinen-Giga-Glocke, unweit des Leuchtturms der Schlitterschanze, seht ihr eine kleine Insel mit drei Bäumen. Klettert an die Spitze, springt in die Wolke, absolviert das Rennen und macht währenddessen alle Gegner platt.

#73 Ebenfalls bei der Ruinen-Glocke findet ihr einen Stapel Wut-Blöcke. Lasst ihn von Bowser zerstören, betretet die Röhre und lauft oben ins Ziel.

#74 **Plessie-Rennen:** Startet das Rennen, indem ihr durch das Tor hinter der Ruinen-Glocke schwimmt. Taucht mit Plessie ab und springt dann im richtigen Moment aus dem Wasser, um einen Geschwindigkeitsschub zu erhalten.

#75 Auf der Insel vor dem Aufstieg zur Schlitterschanze findet ihr hinten einen lila Knopf. Aktiviert ihn per Arschbombe und besiegt dann alle Gegner.

#76 **Hasenjagd:** Hinter der Kraxel-Arena seht ihr den Riesen-Hasen auf einer kleinen Insel. Schwingt euch auf Plessies Rücken, wundert euch kurz, warum der überdimensionierte Nager übers Wasser laufen kann, und schwimmt ihm hinterher!

#77 Direkt vor dem Eingang zur Propellerfestung taucht in regelmäßigen Abschnitten ein Eisberg aus dem Wasser auf. Springt drauf und fahrt damit zum Insigne, das einige Meter weiter vorn über dem Wasser schwebt. Alternativ springt ihr einfach mit Plessie hinein.

#78 **Plessie-Rennen:** An derselben Stelle seht ihr das Start-Tor für das nächste Rennen mit eurem fahrbaren Untersatz.

#79 Schon wieder hier? Am gleichen Ort, inmitten einiger Eisschollen, findet ihr wieder einen lila Knopf, der euch in eine Kampfarena sperrt.

#80 Selbe Welle, andere Stelle: die nächste Kampfarena erwartet euch, wenn ihr über das Schiff in der Schräglage zu den Lava-Inseln hochfahrt, euch dann rechts haltet und bei einer kleinen Abzweigung im schwarzen Schleim nach links abbiegt. Vorsicht: in dieser Arena versteckt sich ein unsichtbarer Gegner!

#81 Habt ihr euer erstes Insigne auf den Riskanten Röllchenhöhen eingesammelt, löst sich der Schleimteppich nördlich der Insel auf. Schlüpft in den Katzenpelz, aktiviert den Drehschalter und bewegt euch mit dem Hechtsprung (Schlagtaste gedrückt halten) von Säule zu Säule, um nicht zu viel Höhe zu verlieren.

#82 Reist zum Leuchtturm des Röhrenturms und springt dahinter auf die lange Mauer, an deren Ende sich das nächste Insigne befindet.

#83 **Plessie-Rennen:** Zurück zum Eingang des Röhrenturms, wo am Ende des Holzstegs das nächste Rennen auf euch wartet. Wegen der schmalen Strecke ist hier etwas Fingerspitzengefühl gefragt.

#84 **Hasenjagd:** Nordwestlich der Boing-Boing-Insel befindet sich nicht nur der nächste Riesen-Hase . . .

#85 **Plessie-Rennen:** . . . sondern auch das nächste Rennen. Taucht unter den Hinderniswänden durch und nehmt alle Geschwindigkeits-Plattformen mit!

#86 **Hasenjagd:** Rechts neben dem Eingang zu Berg Feuerfauch wartet noch mehr langohrige Beute auf euch.

#87 Auf der Spitze von Berg Feuerfauch, auf dem westlichen Ohr der Riesen-Steinkatze, wartet ihr im Katzenkostüm auf eine im Schneckentempo vorbeifliegende Insel und klettert an einer Holzwand hoch. Falls ihr sie verpasst, könnt ihr euch einen Kaffee kochen gehen.

#88 Auf der Insel mit der Ödland-Giga-Glocke findet ihr unten rechts einen Turm aus Wut-Blöcken. Wartet auf Bowsers Zerstörungsstrahl, springt in die Röhre und schleudert euch oben mit den Sprungfedern ins Ziel.

#89 Hüpft östlich der Glutgetriebe-Insel den Wasserfall hinunter und aktiviert auf einer kleinen Insel den lila Knopf. Klettert dann im Katzenkostüm den Hindernisparcours nach oben.

#90 **Medaillenjagd:** Schwimmt mit Plessie von der Samtpfotenküste aus nach Süden und haltet Ausschau nach einer lila Medaille. Habt ihr die zweite Medaille eingesackt, müsst ihr auf der Samtpfotenküste zu Fuß weiter, bevor ihn in Richtung der Strand-Glocke wieder ins Wasser hüpft. Da Plessie direkt vor euch aus dem Wasser auftaucht, habt ihr genug Zeit um alle Medaillen zu holen.

#91 Zurück zum Startpunkt der Medaillenjagd südlich der Samtpfotenküste. Auf einer kleinen Insel springt ihr per Stampfattacke auf die Plattform, die euch oben zu einer Wolke führt. Springt in die Wolke und achtet darauf, auf der Rennstrecke alle Gegner abzuräumen.

#92 **Medaillenjagd:** Östlich hinter dem Leuchtturm der Klippklappklippen wartet wieder eine Medaille auf euch. Die Jagd führt euch über die Insel neben der Schlitterschanze, wo ihr kurz von Plessie absteigen müsst.

Neben dem Toad-Truppler könnt ihr oben auf Berg Feuerfauch noch ein Insigne abstauben. Wartet geduldig auf die fliegende Insel.

Für die letzte Katzenrettung begebt ihr euch zum Eingang jeder Ödland-Insel und transportiert die Kätzchen auf Plessies Rücken.

Schmusekatzensee

#93 **Medaillenjagd:** Die nächste Medaillenjagd beginnt ihr am Eingang zur Glutgetriebe-Insel. Ein Teil der Rennstrecke verläuft über die Insel mit der Ödland-Glocke. Absteigen, hochspringen und weiter geht's!

#94 **Medaillenjagd:** Und gleich nochmal! Begebt euch zum Trügerischen Turm und haltet euch nördlich. Neben der Propellerfestung müsst ihr wieder kurz absteigen.

#95 **Hasenjagd:** Südlich der Propellerfestung, unweit von Bowsers Spawn-Punkt, findet ihr den nächsten Hasen.

#96 In der linken unteren Ecke der Insel mit der Ödland-Glocke findet ihr einen lila Knopf, der euch in einen Arena-Kampf verwickelt.

#97 Schwimmt von den Riskanten Röllchenhöhen aus nach Norden und haltet euch dann links, um eine kleine Insel mit vielen Holzkisten zu erreichen. Zerstört die Kisten und hopst auf die Sprungplattform, um in eine weitere Wolken-Rennstrecke zu gelangen. Ihr müsst auch hier alle Gegner abräumen!

#98 Startet bei der Glutgetriebe-Insel, schwimmt nach Norden und haltet euch links, wo ihr das Insigne hinter einer Barriere aus schwarzem Schleim schweben seht. Springt mit Plessie über die Schanze vor dieser Barriere.

#99 **Katzenrettung, die Zweite:** Die nächste traurige Riesenkatze findet ihr nördlich der Schlitterschanze neben der Ruinen-Glocke. Diesmal vermisst sie drei Kätzchen. Achtung: Solange ihr die Katzen tragt, dürft ihr nicht ins Wasser fallen, ihr könnt sie allerdings auf Plessies Rücken setzen!

- **Katze Nr. 1 von 3:** Auf derselben Insel, östlich am Ufer.
- **Katze Nr. 2 von 3:** Auf dem Torbogen vor der Kraxel-Arena.
- **Katze Nr. 3 von 3:** Neben dem Torbogen vor der Propellerfestung. Setzt sie auf Plessies Rücken, um sie sicher und trocken zurückzubringen.

#100 **Katzenrettung, die Dritte:** Endspurt! Begebt euch zur Ödland-Giga-Glocke und haltet nach der letzten Riesenkatze Ausschau. Diesmal müsst ihr fünf Kätzchen zurückbringen, die alle die gleiche Fellfarbe wie ihre Mutter haben.

- **Katze Nr. 1 von 5:** Auf derselben Insel, westlich an der Klippe.
- **Katze Nr. 2 von 5:** Am Ende des Stegs, der zur Insel mit der Ödland-Glocke hochführt.
- **Katze Nr. 3 von 5:** Neben dem Torbogen vor dem Röhrenturm.
- **Katze Nr. 4 von 5:** In einer kleinen Höhle unter dem Torbogen vor den Riskanten Röllchenhöhen.
- **Katze Nr. 5 von 5:** Neben dem Leuchtturm vor Berg Feuerfauch.

Damit habt ihr zwar alle 100 Insignien gesammelt, eine letzte Aufgabe steht jedoch noch vor euch. Besiegt den Endboss nun ein weiteres Mal, um Bowser's Fury seine letzten Geheimnisse zu entlocken. Glückwunsch!

Von Katharina Pache

DIE SCHLÜMPFE

UND ANDERE VERSCHLUMPFT SCHWIERIGE

INFOGRAMES-SPIELE

Katha hatte als Kind nicht alle ihre Game-Boy-Spiele gleich gern. In der Retro-Kolumne geht es dieses Mal um Die Schlümpfe – und andere verschlumpfte Infogrames-Spiele.

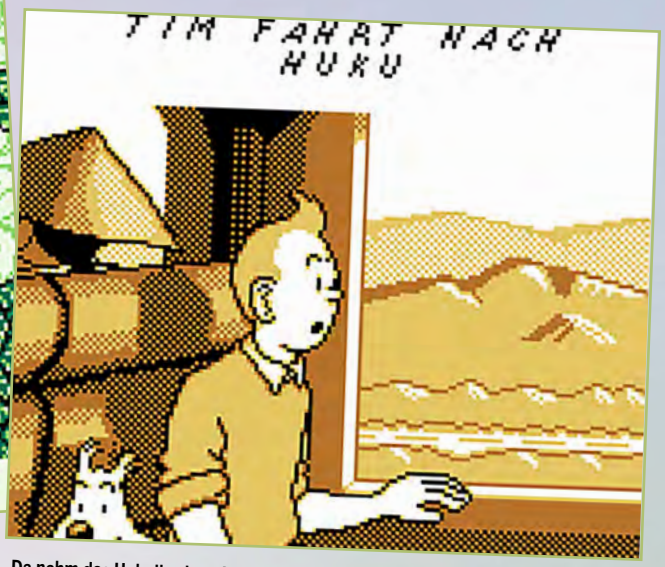
Manch einer erinnert sich vielleicht daran: Früher, als das Internet und man selbst noch in den Kinderschuhen steckte, glich die Auswahl des nächsten Videospiels einem Roulette. Es war ein Risiko! Der Retro-Rückblick widmet sich diesmal keinem dezidierten Spiel, sondern einer Reihe von Titeln – deshalb auch die persönlichere Färbung. Gehen wir also noch einmal zurück, vor die Regale in der Kaufhof-Filiale, in der ich mein Taschengeld als Kind anlegte. Damals war es mir nicht nur völlig egal, wer ein Spiel programmiert hatte, ich wusste nicht einmal, dass Mario-Spiele von Nintendo kamen und andere Titel von anderen Herstellern. 70 Mark waren eine große Investition, deshalb nahm ich mir viel Zeit zum Auswählen. Nach dem ausgiebigen Studium der Auslage entschied ich, welchem Spiel ich dieses Mal ein neues Zuhause geben würde: Tim in Tibet!

Böses Erwachsen

Spoiler: Ich habe die Wahl bereut. Als Kind ging ich zwar per se davon aus, dass es keine schlechten Spiele gibt und ich im Zweifelsfall nur unfähig bin, aber Tim in Tibet frustrierte mich immens. Es handelt sich beim Spiel um einen Platformer aus der Seitenansicht, der in etwa die Geschichte eines meiner liebsten Tim-und-Struppi-Abenteuer nacherzählt. Alles an Tim in Tibet überforderte mich. Die gigantische Hitbox meiner Spielfigur, die unklare Wegfindung im Hotel, der gnadenlose, automatisch scrollende Abschnitt im Fluss. Viel mehr habe ich von Tim in Tibet auch nie gesehen. Und es gab weitere solche Spiele in meiner Sammlung: Asterix und Obelix, Lucky Luke und Die Schlümpfe. Alle diese Spiele haben etwas gemeinsam: Sie basieren auf erfolgreichen, frankobelgischen Comicvorlagen und wurden von Infogrames entwickelt und hergestellt.

Die Erleuchtung, dass all diese Spiele auf die Kappe des gleichen Teams gingen, bekam ich nach Tim in Tibet. Das war auch kein großes Kunststück, schließlich prangte deren Logo prominent auf all den genannten Spielen. Aufgrund meiner Liebe zu den Comics hatte ich mich für diese entschieden, konnte aber keines davon beenden. Es stand also fest: Spiele von „Infogames“ (so dachte ich damals, heißt der Hersteller) würde ich in Zukunft meiden wie der Teufel das Weihwasser. Wenig später entdeckte ich ohnehin die Capcom-Spiele für mich, die mir weitaus mehr lagen und die ebenfalls Comicfiguren in den Hauptrollen boten: Darkwing Duck etwa, Duck Tales oder Chip und Chap. Nun, etwa 25 Jahre später, habe ich meinen Frust zu Tim in Tibet zum Glück annähernd verarbeitet. Und ich fragte mich: Wer waren oder sind eigentlich Infogrames genau, wie

Auf dem Weg zu Gurgelhals, äh, Gargamel, durchquert der Muskelschlumpf den ganzen Wald, erkundet Höhlen und erklimmt Berggipfel.



Da nahm das Unheil seinen Lauf: Als ich diesen Moment zu Anfang des Spiels damals zum ersten Mal sah, wusste ich noch nicht, was mich erwartete.

wie kam es zu den vielen Comic-Spielen – und machen diese mir heute vielleicht mehr Spaß?

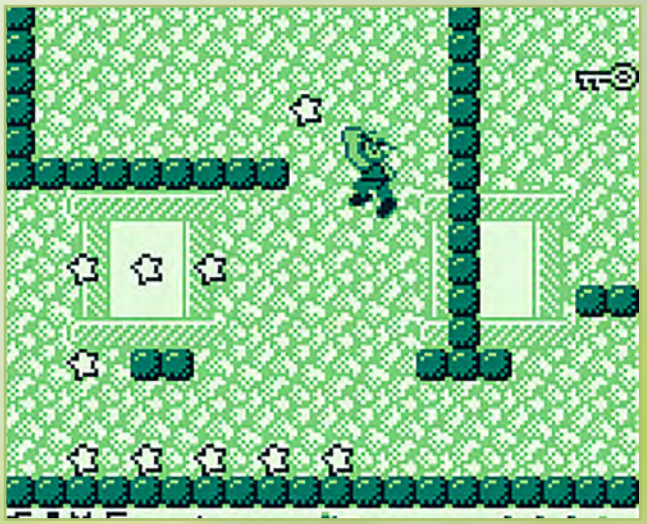
Eine komplizierte Geschichte

Bevor ich mir also ein Vierteljahrhundert später erneut die Frustspiele meiner Kindheit reinziehe, nun ein Überblick zur komplizierten Geschichte von Infogrames: Gegründet wurde das Unternehmen 1983 in Lyon. Der Firmenname ist ein Zwitterwort aus den französischen Begriffen informatique und programme (kurz: Informatik-Programm) – hat also mit „games“ nichts zu tun. Das Gürteltier im Logo sollte für Widerstandsfähigkeit stehen. Und das hat sich bis heute tatsächlich bewahrheitet, denn Infogrames existiert noch immer, nur unter einem anderen Namen: Atari SA. Aber der Reihe nach!

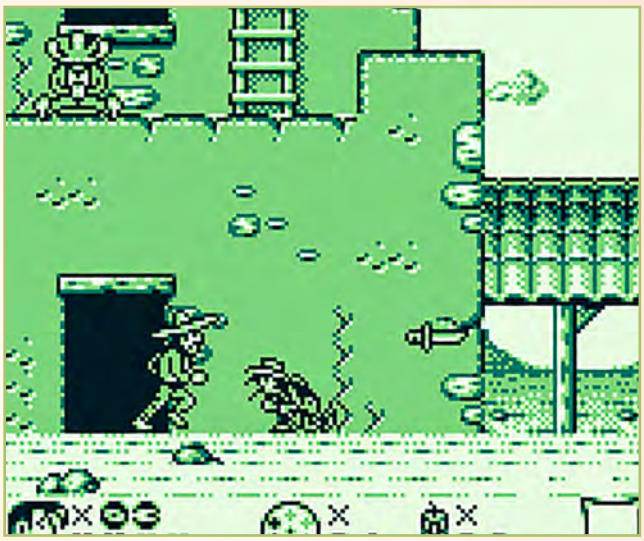
Mitte der 80er Jahre veröffentlicht Infogrames zunächst simple Lernspiele, exportiert sie in die USA und nach Japan. Bald leistet man sich diverse große, europäische Lizenzen, zum Beispiel Asterix oder Tim und Struppi. Alles läuft soweit fabelhaft: Anfang der 1990er-Jahre hat sich Infogrames einen guten Ruf erarbeitet, 1992 bekommt die Firma mit dem Release von Alone in the Dark international Aufmerksamkeit.

In den folgenden Jahren expandiert Infogrames, verlegt die Zentrale nach Paris, kauft neue Studios ein und sichert sich Anteile an anderen Firmen. Jeden der Schritte aufzuzählen, würde den Rahmen sprengen, im Zuge der Umstrukturierungen jedenfalls entwickelt sich der Hersteller und Publisher zu einem der Größten in Europa. Eingekaufte Studios werden umbenannt, zum Beispiel in Infogrames North America (vorher Accolade). Im Jahr 2000 kauft Infogrames sein Partnerunternehmen Infogrames North America und verleibte es sich ein. Aber es wird noch komplizierter: Anfang der 2000er Jahre beginnt Infogrames (der Einfachheit halber bezeichnen wir die Firma weiterhin mit dem ursprünglichen Namen), Atari als Markennamen zu nutzen – das Recht dazu hat man Hasbro abgekauft. In den folgenden Jahren werden die Infogrames-Studios weltweit mit neuen Atari-Namen versehen. Ein paar Studioschließungen, Namensänderungen und Deals später, nämlich 2009, wird Infogrames offiziell zu Atari SA. 2013 eine unerfreuliche Nachricht: Das Unternehmen meldet in den USA Insolvenz an. Im Zuge dessen werden viele Marken veräußert, die die Franzosen einst gekauft haben. Und nun, in der Gegenwart, plant Atari SA, mit Videospielhotels Geld zu verdienen und brachte Ende 2020 die durch Crowdfunding finanzierte Liebhaberkonsole Atari VCS an Unterstützer. So weit, so verworren, auf jeden Fall steht aber fest: Mit dem in

Gurgelhals? Kein Wunder, dass Gargamel inzwischen seinen Namen hat ändern lassen. Aufgepasst: Der Weg zur Rettung ist lang und schlumpf!



Man stürzt in Asterix nicht immer in bodenlose Löcher, manchmal findet man auch Extra-Bereiche, in denen man Sterne sammelt. Wieso Sterne? Wieso nicht.



Am besten von allen vier Spielen gefällt mir heute im Vergleich Lucky Luke. Ja, es ist frustrierend, aber auch komplexer und abwechslungsreicher als der Rest.

Europa verwurzelten Infogrames aus dem Game-Boy-Zeitalter mit Fokus auf europäische Lizenzen hat das Unternehmen heute nicht mehr viel zu tun, und durch den Kauf und Verkauf von zig Studios und Marken gibt es in den Infogrames/Atari-Spielen auch so gut wie keinen Wiedererkennnungswert mehr. Wie es weitergeht mit der Firma, bleibt abzuwarten, aber getreu dem Gürteltiervorbild dürfte Infogrames (auch unter neuem Namen) wohl noch eine ganze Weile weiterleben.

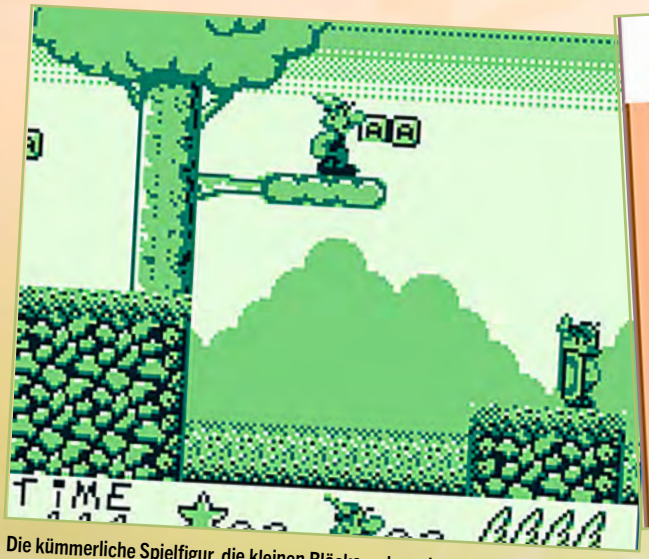
Und nun wird es Zeit für das Experiment – waren meine Infogrames-Spiele wirklich so frustrierend, wie ich sie in Erinnerung habe? Werde ich Tim in Tibet standhalten? Es folgt der Test am eigenen Leib.

Kandidat 1: Die Schlümpfe

Die Schlümpfe sieht sympathisch aus, richtig gut gealtert, das muss man dem Spiel zugestehen. Übrigens ein Pluspunkt bei all den Infogrames-Game-Boy-Titeln, die ich mir erneut zu Gemüt geführt habe, mit Ausnahme von Asterix. Aber bleiben wir bei den blauen Kobolden: Die Story ist in zwei Standbildern erklärt, Gargamel, damals noch als Gurgelhals bekannt, hat Schlumpfine, Schlaubi und den Überraschungsschlumpf entführt (wieso man den wieder zurückhaben möchte, ist nicht ganz klar). Muskelschlumpf ist offensichtlich der Richtige für die Rettungsmission und zieht los, erst durch den Wald, dann durch den Schlumpfbach, und so weiter, um die vermissten Mitglieder der Gemeinde zu finden. Die Schlümpfe ist sicher kein Meilenstein, was die Hüpfspielgeschichte betrifft, aber die Eingaben sind verhältnismäßig präzise (wenn man beide Augen zudrückt) und es sieht nicht nur hübsch aus, sondern klingt auch gut. Mit nur zwei Passwörtern für das ganze Spiel ist der Frust aber vorprogrammiert. Hä, Passwort? Richtig, damals war es nicht üblich, dass man frei speichern konnte oder nach jedem Level der Fortschritt gesichert wurde. Erst nach dem Erreichen bestimmter Punkte im Spiel spendierte man dem Zocker ein Passwort, nach Eingabe dessen man an der besagten Stelle weitermachen konnte. Als Kind habe ich die Savespots nie erreicht. Insgesamt bin ich von der Grafik, der flotten Musik und den abwechslungsreichen Levels positiv überrascht, ich hatte das Spiel schlechter in Erinnerung. Dennoch lohnt es sich heute nur als extrem leidensfähiger Retro- oder Schlumpf-Fan, da noch einmal reinzuschlumpfen. Das Genre ist inzwischen so viel weiter.

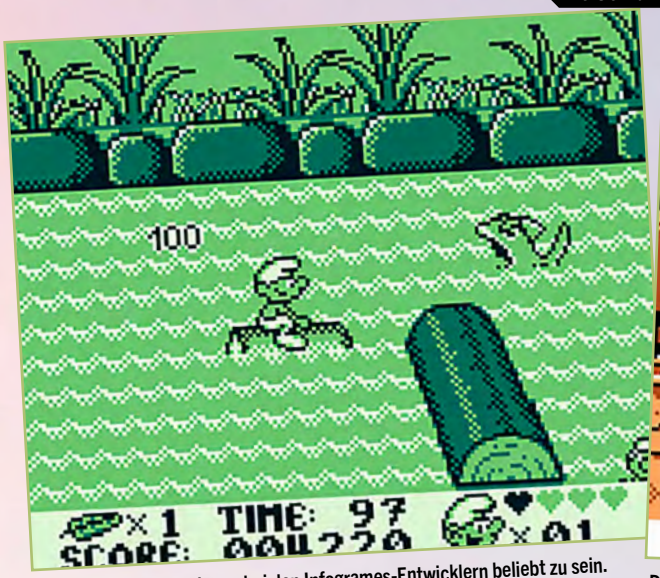
Kandidat 2: Asterix

Ich hatte zwei Asterix-Spiele für den Game Boy, ich beschränke mich hier auf das ältere der beiden. Dabei hat mich auch das andere, Asterix & Obelix, ebenfalls von Infogrames, massiv frustriert – erinnert sich jemand an den Tower von Londinium? Ich weiß bis heute nicht, wie man das Level löst. Nun, also Asterix. Dass der Titel älter ist als Die Schlümpfe, sieht man ihm sofort an. Statt einer Kamera schön nahe am Geschehen, sodass der ganze Charme der Pixelfiguren zur Geltung kommt, schaut man hier von Weitem auf einen schmalen Gallier – erinnert frappierend an Super Mario Land. Auch spielerisch gibt es Ähnlichkeiten, mit einem beherzten Haken kann Asterix nämlich die überall verteilten Blöcke zerstören, in denen Sterne und Gesundheit stecken. Insgesamt ist Asterix ein enervierendes Hüpfspiel mit unterdurchschnittlicher Optik und ein paar netten Details, die zur Vorlage passen. Erlegt Asterix etwa ein Wildschwein, bleibt ein Braten zurück, Unbesiegbarkeit erlangt der blonde Held durch den Zaubertrank. Absolut nervig allerdings die Kollisionsabfrage und die Gestaltung mancher Bereiche: Löcher im Boden sind manchmal nicht als solche erkennbar, und selbst, wenn man sie ausmacht, kann man in einem gewissen Bereich auch noch rechts oder links von ihnen in den Tod stürzen. Und was sollen diese von Stacheln bedeckten Böden, durch die Asterix zwangsläufig Schaden nimmt, wenn er den Zaubertrank verpasst hat oder

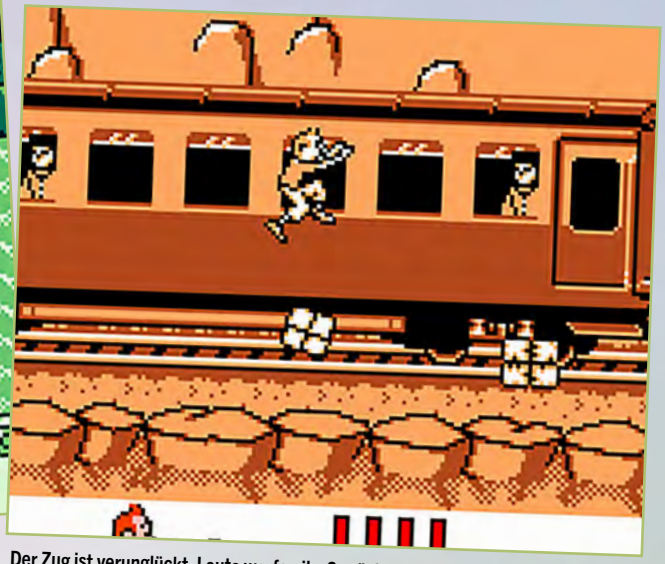


Die kümmerliche Spielfigur, die kleinen Blöcke – das erinnert wirklich stark an Super Mario Land auf dem Game Boy. Ist aber Asterix für den Game Boy.

Ich will ja nicht nur meckern: Die Optik von Tim in Tibet ist nicht so übel, die Charaktere erinnern stark an die Vorlage und auch die Story ist in Ordnung.



Flussfahrt-Levels schienen bei den Infogrames-Entwicklern beliebt zu sein. Hier zu sehen: der Schlumpfbach, Muskelschlumpf mittendrin.



Der Zug ist verunglückt, Leute werfen ihr Gepäck aus dem Waggon. Tim muss darüber springen. Welch dramatischer Anfang für ein Videospiel!

die Wirkung zu früh nachlässt? Gottseidank habe ich einen Unverwundbarkeits-Cheatcode gefunden, denn sonst hätte ich schon vor dem Ende des ersten Levels das Handtuch geworfen. Beim Teutates, ist das frustig und unansehnlich, nicht einmal die Musik weiß zu gefallen!

Kandidat 3: Lucky Luke

Lucky Luke auf dem Game Boy macht erstmal einen guten Eindruck: Die Optik ist nett, der inzwischen nicht mehr rauchende Held muss die bekanntesten Verbrecher der Reihe (also die Dalton, Billy the Kid und so weiter) zurück ins Gefängnis verfrachten. Anders als beim Rest der hier besprochenen Spiele hat Lucky Luke ein komplexeres Aktionsarsenal: Er kann Dynamit legen, mit seinem Revolver schießen, sich an Kanten hochziehen und an Seilen schwingen. Wenn die Munition leer ist, wehrt sich der Cowboy mit den Fäusten. Auch bei der weiteren Reise durch den Wilden Westen bin ich positiv überrascht: Das Schießen sorgt für Abwechslung, man kann verborgene Bereiche erkunden, die Kutschfahrt gleich im zweiten Level macht Laune, trotz der Trial-&-Error-Momente, aber die sind bei Spielen aus dieser Zeit eben üblich. Auch die Animationen können sich sehen lassen, die gallopierenden Pferde etwa fangen die Comic-Optik gut ein – war sicher kein einfaches Unterfangen! Zwar würde ich auch Lucky Luke heute keinem mehr empfehlen, der nicht absoluter Fan ist, aber hier verspüre ich sehr viel weniger Frust als in Asterix. Ich fühle mich gut!

Kandidat 4: Tim in Tibet

Ich dachte, ich hätte das Trauma verarbeitet, aber schon, als ich die ersten Töne der Titelmelodie vernehme, steigt die Wut in mir auf, ich habe sofort keine Lust mehr – aber was tut man nicht alles für die N-ZONE? Auf geht's, meinen verschollenen Freund Tschang retten. Bedeutet zunächst: In einem der lahmsten und bescheuertsten Level aller Zeiten laufe ich an einem Zug entlang, aus dem Reisende ihre Koffer werfen. Wieso auch immer. Wieder liegt da eine Kiste, die ich aufheben kann. Ich weiß bis heute nicht, was ich damit anstellen soll. Der Dampf aus der Lokomotive verletzt mich, eventuell soll ich die Kiste so ablegen, dass ich über den heißen Rauch springen kann, aber durch die ungenaue Kontrolle werde ich es wohl nie herausfinden. Ich möchte Tim in Tibet nicht hassen, es hat den Charme der Vorlage rein optisch ganz gut eingefangen. Und die Musik in den Stromschnellen ist beinahe schon ein Ohrwurm! Aber nur kurze Zeit später will ich mein und Tims Leid einfach nur beenden, als ich im Hotel mal wieder von einem vorbeilaufenden Ober getötet werde. Um die Kollisionsabfrage zu verstehen, muss man wohl in der Lage zu sein, Farben zu schmecken und Musik zu riechen. Ich habe es jedenfalls nicht geschafft, weiter zu kommen als vor 25 Jahren. Jedenfalls ohne Hilfe – dank Passwortsystem wage ich einen Blick in den Rest des Abenteuers, beziehungsweise in die zwei Levels, die man auf diesem Weg erreichen kann. Im ersten begrüßt mich erst einmal ein Stein, der mich aus dem Nichts überrollte. Da kommt gute Laune auf! Dann lese ich noch irgendwas von Yaks und Gras und falle mal wieder zu Tode. Im anderen Level sitze ich in einer langweiligen Höhle, werde von einem weiteren Stein überrollt und stürze dann ins Nichts. Ich komme zum Schluss: Ich kann damit leben, nie das Ende des Spiels zu sehen. Und ich fühle mich in meiner Abneigung bestätigt – die tolle Vorlage, insbesondere der Band Tim in Tibet, hat besseres verdient als dieses konfuse, frustrierende Spiel. Wenn ich es in 25 Jahren noch mal probiere, werde ich garantiert auch nicht weiter kommen. Das schmerzhafte Experiment ist somit abgeschlossen – aber nun interessieren mich eure Erfahrungen und Leidensberichte (oder Lobgesänge, vielleicht seht ihr die Spiele ja anders)! Habt ihr andere Infogrames-Spiele aus dieser Zeit besessen und gar durchgespielt? Schreibt mir, ich gehe jetzt erstmal Dampf ablassen, indem ich meine Zeit spaßigeren Aktivitäten widme als Tim in Tibet.

Katharina Pache

Yaks mögen Gras. Danke für die Info! Dieses Level habe ich als Kind nie zu Gesicht bekommen. Durch das Passwortsystem habe ich es heute erreicht. Juchu?

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und zwanzig Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt und was hat die Redaktion bewegt?

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 20 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

N-ZONE 2016
N-ZONE 2011
2001 N-ZONE

AUSGABE 04/2001

Vor 20 Jahren hatte die damalige N-ZONE-Redaktion allerlei Spannendes zu berichten – was vor allem an den damals zahlreichen hochkarätigen Spiele-Releases sowie neuer Nintendo-Hardware lag! So erschien am 21. März 2001 der Game Boy Advance in Japan, in Deutschland erst ein paar Monate später im Juli. Auch, wenn sich Spielerinnen und Spieler hierzulande also noch etwas gedulden mussten, wagte die N-ZONE im Vorschaubereich bereits einen ersten Blick auf Launch-Titel wie Castlevania: Circle of the Moon, Silent Hill und Advance GT. Apropos Launch-Titel: Derer gab es zum GBA-Release in Japan ganze 25. Und apropos Vorschau: Eine solche bot die Ausgabe 04/2001 auch zu The Legend of Zelda: Oracle of Ages & Oracle of Seasons für den Game Boy Color. In der Testsektion überzeugten derweil Pokémon Gold und Silber (94) für den Game Boy Color sowie Banjo-Tooie (89) und Conker's Bad Fur Day (89) für das Nintendo 64. Beide N64-Titel stammten von Rare; typisch für die N64-Ära. In einer Reportage namens "Die besten N64-Spiele aller Zeiten" widmete sich die N-ZONE-Redaktion den bis dato 40 besten Nintendo-64-Spielen. Ein guter Zeitpunkt, rückte im Frühjahr 2001 der Release des Gamecube doch immer näher. Auf dem ersten Platz landete, wenig überraschend, The Legend of Zelda: Ocarina of Time, gefolgt von Zelda: Majora's Mask auf Platz zwei, danach folgten Perfect Dark (3), Super Mario 64 (4) sowie Donkey Kong 64 (5). Und sonst so? Leserbriefe und Lesertipps, Kleinanzeigen, Cheats und Codes, Pokémon-Zone, News, Spiele-Lexikon und noch vieles mehr!

BANJO-TOOIE

CONKER'S BAD FUR DAY

CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON

AUSGABE 04/2011

Die N-ZONE-Ausgabe vor zehn Jahren wurde von einem großen Thema bestimmt, das sich quer durch alle 100 Seiten des Hefts zog: der Nintendo 3DS! Der erschien nämlich seinerzeit in Deutschland, die N-ZONE berichtete folglich über alle möglichen Aspekte rund um den seinerzeit neuartigen 3D-Handheld. Im Vorschaubereich bekamen Leserinnen und Leser unter dem Titel "N-ZONE vor Ort: Der Japan-Launch des 3DS" zahlreiche Bilder vom Japan-Launch des 3DS zu sehen. Unter "Alles zum Nintendo 3DS" fanden sich jede Menge Infos und Antworten auf viele Fragen zum Handheld. In "Nintendo-Star-Parade auf dem 3DS" wagte die Redaktion einen ersten Blick auf viele kommende 3DS-Spiele, beispielsweise Mario Kart, Star Fox, Animal Crossing, Paper Mario, Ocarina of Time 3D und Kid Icarus: Uprising. Ihr merkt: Viele Spiele liefen noch unter Arbeitstiteln. Richtige Previews gab es außerdem bereits zu Super Mario 3D Land und Professor Layton and the Mask of Mircale zu lesen. In der Testsektion der 11/2011 befanden sich ein paar Wii- und DS-Reviews wie Okamiden (91) und De Blob 2 (77), dominiert wurde der Testbereich aber von 3DS-Titeln. Ein paar Beispiele gefällig? Super Street Fighter 3 3D-Edition (88), Pilotwings Resort (77), Pro Evolution Soccer (85), Nintendogs + Cats (80), Ridge Racer 3D (80), Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars (77) und Asphalt 3D (71) konnten im Test allesamt überzeugen. Da gingen weitere spannende Artikel wie der Pokémon-Einkaufsführer und die Retro-Sektion (unter anderem mit sämtlichen bis dato erschienenen Pokémon-Editionen) schon fast unter – aber nur fast!

NINTENDOGS + CATS

SUPER MARIO 3D LAND

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3DS

AUSGABE 04/2016

Vor fünf Jahren befand sich Nintendo in einer sehr schwierigen Phase der Unternehmensgeschichte. Die Wii U, seinerzeit schon einige Jahre auf dem Markt, hatte sich schon längst als grandioser Flop herausgestellt. Immerhin lief der 3DS damals gut und konnte Big N durch die schwere Zeit retten, allerdings hatte der 3D-Handheld im Jahr 2016 auch schon rund fünf Jahre auf dem Buckel. Nintendo NX, später als Switch vorgestellt, kündigte sich zwar schon allmählich am Horizont an, war im Frühjahr 2016 aber noch in weiter Ferne. Das zeigt sich auch in der Ausgabe 04/2016, die inhaltlich von The Legend of Zelda: Twilight Princess HD für die Wii U dominierte wurde, und somit von einer Neuauflage eines alten Zelda-Titels. Im Test konnte das Game überzeugen (88), Leserinnen und Leser durften sich zudem über einen riesigen Service-Teil zum Zelda-Abenteuer mit den Fundorten der Herzteile, Geisterseelen, goldenen Insekten sowie Stempel freuen. Immerhin erschien vor fünf Jahren ein weiteres großes Wii-U-Spiel, nämlich Pokémon Tekken (82), später für die Switch erneut veröffentlicht. Im Testbereich fanden sich außerdem Titel wie Project X Zone (79) für den 3DS ein, oder auch Virtual-Console-Spiele, zum Beispiel Pokémon Rot, Blau und Gelb (7), Mega Man Legacy Collection (7) und Super Mario Galaxy (10). Noch mehr alte Schinken also. Im Vorschaubereich ging es indes um Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen Rio 2016, Hyrule Warriors Legends sowie zahlreiche kommende Indies. Zudem sehr spannend: Eine Reportage mit dem Titel "Sind wir ein Spiele-Entwicklungsland? Der steinige Weg zum Game Designer".

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS HD

POKÉMON TEKKEN

HYRULE WARRIORS LEGENDS

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

NEXT-LEVEL-POKÉMON

Der Pokémon Day war für Fans heuer ein Grund zur Freude, denn es gab zwei große Neuankündigungen. Eine davon finde ich besonders spannend.

Was schon lange vermutet wurde, wird (voraussichtlich) Ende des Jahres tatsächlich Wirklichkeit: Neuauflagen der vierten Pokémon-Generation Diamant und Perle erscheinen für die Nintendo Switch. Das kündigte The Pokémon Company anlässlich des 25. Jubiläums Ende Februar in einer Videopräsentation an. Viele Fans freuen sich, auch ich. Und vor allem, da ich die DS-Originale nie selbst gespielt habe, sind die Remakes für mich durchaus besonders interessant. Noch viel spannender finde ich allerdings die andere große Spieleneuankündigung aus dem Stream: Pokémon-Legenden: Arceus. Mal abgesehen davon, dass man ruhig auch in Deutschland den viel besser klingenden englischen Titel hätte beibehalten dürfen, sieht gerade dieses Spiel unglaublich spannend aus. Warum ist das so?

Pokémon x Breath of the Wild

Nun, Pokémon-Legenden ist das, was sich Spielerinnen und Spieler schon ewig wünschen: Ein Pokémon-Rollenspiel mit einer wirklich offenen Spielwelt. Erste Gehversuche machte Game Freak bereits Ende 2019 mit Pokémon Schwert & Schild und der Naturzone, dem folgten 2020 zwei DLCs mit ebenfalls für die Reihe sehr offenen Arealen. Doch bisher war das alles noch Beta – jetzt kommt der finale Release! Offenkundig ließen sich die Macher von Pokémon-Legenden von Zelda: Breath of the Wild inspirieren, was ich absolut richtig finde, und insofern auch spannend, als dass Game Freak so etwas noch vor wenigen Jahren ausgeschlossen hatte. Nun wird die Verschmelzung von Pokémon, Action-Rollenspiel und Breath of the Wild aber doch Wirklichkeit, wenn auch erst 2022, und ich bin jetzt schon gehyped. Ihr auch? **Euer Johannes**

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit Super Mario Maker wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Ihr lieben Künstler, vielen Dank für eure zahlreichen schönen Bilder! Für den nächsten Monat interessieren mich eure Interpretationen von Nintendo-Helden in ihren jungen Jahren! Als Baby vielleicht, oder im Grundschulalter? Ihr habt bestimmt tolle Ideen! Zu gewinnen gibt es das Switch-Spiel Sonic Mania Plus. Einsendeschluss ist **Montag, der 05. April 2021**. Fotos eurer Bilder schickt ihr an katharina.pache@computec.de oder auf dem Postweg. Viel Spaß!

Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt wird.

JEDE WOCHE NEU
DER NINTENDO-PODCAST

JETZT ANHÖREN!

Immer topaktuelle News in Sachen Nintendo, alles zur Switch, tolle Gewinnspiele und interessante Gäste erwarten euch regelmäßig. Und noch so viel mehr!

Nintendo hat eine Direct-Ausgabe veröffentlicht? Neue Infos zu einem heiß ersehnten Switch-Spiel? Was passiert gerade sonst so in der spannenden Nintendo-Welt? Auf all diese Fragen gibt es abseits der N-ZONE eine weitere Antwort: **Der Nintendo-Podcast!** In jeder Ausgabe besprechen Johannes und Lukas, gelegentlich unterstützt durch Katha, die spannendsten Nintendo-News, geben Einblicke in Hintergründe und berichten von Events, Spieleindrücken und vielen anderen interessanten Themen um Switch, Retro und Co. Manchmal erwartet euch ein toller Gast aus der Spielebranche oder alles dreht sich um ein besonders herausragendes Spiel. Weil uns zudem die Community, also die Hörerinnen und Hörer, ganz besonders am Herzen liegt, beschäftigen wir uns immer auch mit Beiträgen, Fragen, Lob, Kritik und allem, was ihr uns sonst noch zu sagen habt. Ihr findet **Der Nintendo-Podcast** auf allen populären Plattformen. Und das Beste: Alle Folgen des Podcasts sind völlig kostenlos verfügbar!

Alle Infos im Überblick:

- **Wann und wie oft erscheinen neue Folgen?**
  - Die neue Folge gibt es immer am Mittwoch um 15 Uhr.
  - Bei wichtigen Ereignissen auch zwei Folgen pro Woche!

- **Wo kann ich den Podcast hören?**
  - Apple Podcasts, Spotify, Google Podcasts, Youtube, Pocket Casts, Stitcher, PlayerFM, RSS-Feed, Download und weitere

- **Wo werde ich Kommentare, Fragen und mehr los?**
  - Auf Facebook: „Der Nintendo-Podcast“ (goo.gl/jo1noL)
  - In den Kommentaren auf Youtube (goo.gl/wHBnyJ)
  - Auf pcgames.de, videogameszone.de und gamesaktuell.de

- **Gibt es besondere Podcast-Ausgaben?**
  - Gäste, zum Beispiel Folge #31 (Harald Ebert von Nintendo)
  - Retro-Spiele, zum Beispiel Folge #8 (The Legend of Zelda: Ocarina of Time), Folge #20 (Banjo-Kazooie)
  - Aktuelle Spiele, zum Beispiel Folge #30 (Super Mario Odyssey)
  - Nintendo-Konsolen, zum Beispiel Folge #34 (Nintendo 64)
  - Spezialausgaben, zum Beispiel Folge #75 (Nintendo-Quiz)

- **Gibt es auch etwas zu gewinnen?**
  - Ja, immer wieder gibt es Gewinnspiele, meist auf Facebook!
  - Zu gewinnen gibt es Nintendo-Merchandise, Switch-Spiele, eShop-Guthaben, Download-Codes und mehr tolle Preise!

Hach ja, damals …

Jetzt wird's nostalgisch: Johannes schwärmt von besonderen Momenten und Spielen aus seinem Zockerleben und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihre ganz persönlichen Erlebnisse zu schildern!

JOHANNES: Liebe Leserinnen und Leser, herzlich willkommen zu einer weiteren Ausgabe von Hach ja, damals …! Ich möchte mich so kurz wie nur möglich halten, da wir diesmal zwei wunderbare Beiträge haben, und zwar von Andi Hammerl und Ralf Simon. Ich möchte gern beiden Beiträgen den notwendigen Platz einräumen, um ungekürzt hier zu stehen; daher nur wenige einleitende Worte. Bei Andis Text geht es um Videospielgrafik und die Notwendigkeit von Fantasie beim Zocken (ich erkenne mich in deinen Ausführungen sehr stark wieder!), Ralf wiederum berichtet von seinen Problemen mit der modernen Spielerkultur und –welt (und spricht damit sicherlich vielen Leserinnen und Lesern aus der Seele). So, dann verschwenden wir keine weitere Zeit, Vorhang auf und viel Spaß mit den neuen Retro-Beiträgen!

Hi Hannes!
Es ist etwas skurril: Da musste man sich in der Kindheit oft genug anhören, man solle nicht ständig vor dem Flimmerkasten hocken oder Nintendo spielen, da man sonst „seine Fantasie verliert". Vielleicht mag das zustimmen, was die meisten Fernsehprogramme, vor allem heutzutage, betrifft, schließlich wird einem alles fertig vorgesetzt und man lässt sich mit mehr oder weniger geistreichen Inhalten berieseln. Bei den damaligen Videospielen hingegen empfinde ich eher das Gegenteil. Denn aufgrund der pixeligen Darstellung – schließlich ging es einfach noch nicht anders – wurde man nahezu genötigt, viele Inhalte und Sachverhalte der Fantasie zu überlassen. Heutzutage zeigt sich ein Spiel so, wie es die Entwickler zeigen wollten und wie man es erwarten würde: Die Gemütszustände aller Charaktere, dazu deren Körpersprache, stehen der Realwelt in nicht mehr vielen Punkten nach. Soll der Spieler sehen, dass jemand erschrocken oder wütend ist, dann wird er dies auch deutlich so erkennen. Jeder Schrank, jede Truhe, Schlüssel, Bäume, Wolken, unterirdische Dungeons, Blumentöpfe, Kleidungsstücke oder detailgetreue Merkmale: All das sieht in unseren Augen so aus, wie es dem eigentlichen Protagonisten eines virtuellen Abenteuers ebenfalls geboten wird. Doch damals war das alles nicht so. Pixelbrei beherrschte die Spielewelt. Was viele, inklusive mir selbst, als äußerst charmant und in manchen Aspekten zeitlosen Darstellungsstil sehen, war in den frühen Jahren die Norm. Doch die Spielehersteller hatten eine Vision und bemühten sich trotz der beschränkten Möglichkeiten mithilfe weniger Farben, Formen und klitzekleinen Quadraten, eine glaubhafte Welt in all ihren Facetten darzustellen. Das hat definitiv funktioniert! Auch, wenn man vieles davon eben durch Fantasie „hinzuerahnen" musste. So war Link in The Legend of Zelda – A Link to the Past extrem expressionistisch, wenn er durch seine übergroß aufgerissenen Augen einen einkassierten Treffer wiedergab. Was vielleicht recht süß in dieser Darstellung wirkt, empfand man als bitterernst. Wurden Rollenspiel-Charaktere in Zwischensequenzen emotionalen Momenten ausgeliefert oder waren gerade voll in Action, so sahen wir zwar nur pixelige Figürchen, die ohne übergehende Animationen die Richtung wechseln oder comicartig umherhüpften. Aber nein, gleichzeitig sahen (!) wir etwas anderes: Nämlich genau das, was sich in derselber Situation wohl bei uns selbst abgespielt hätte. Die Choco-Island-Strecken aus Super Mario Kart mögen vielleicht wirr-verwaschenes Pixelflimmern sein, erweckten bei mir aber stets den Eindruck, auf knackigen Schokoladenraspeln zu fahren und durch Kakaopfützen durchzudüßen. Denn so verkaufte es das Spiel, und klar, anders kann es gar nicht sein! Die aus heutiger Sicht wirklich nicht gut gealterte Technik des Kart-Erstlings hinderte mich nie daran, die Mario-Welten in Hochglanz an mir vorbeirasen zu sehen – zumindest mit dem Quäntchen Fantasie, das man stets genauso im Repertoire haben musste wie den eigenen Controller. Sogar so manche Ungereimtheit verzieh man den Spielen damals ohne großes Tamtam. Warum Link in seinem dritten Abenteuer nicht blond, sondern rosahaarig Hyrule retten musste, sollte ebenso egal sein wie die stets orangenfarbenen Arme der Yoshis in Super Mario World. Schließlich wussten wir alle, wie die Helden unserer Kindheit aussehen … und so sahen sie für uns dann letztendlich auch aus! Die zweidimensionale verlassene Raumstation in Super Metroid war genauso bedrohlich wie die aus den Alien-Filmen. Vorm geistigen Auge ließ sich ganz schnell kein Unterschied mehr zwischen beiden Beispielen erkennen. Die Levels aus dem Forest of Illusion aus Yoshis Debüt-Titel waren ganz klar so dicht bewachsen, dass das Sonnenlicht kaum durchdringen konnte. Das war komplett klar, trotz der flachen 2D-Hintergrundsforstlandschaft. Heute gibt es im Grunde keine Grenzen mehr, was ein Videospiel uns zeigen möchte. Die aktuellen Abenteuer von Link und Mario zeigen mir die Welt so, wie sie auszusehen hat. Auch wenn ich es schon bevorzuge, dass gerade in Zwischensequenzen die Choreografie vom Gesamtbild aufregend wie ein Film aussieht … in der kindlichen Fantasie wurden auch die Pixelspiele so lebendig. Manchmal ist es sogar der Fall, dass ein aus wenigen farbigen Quadraten bestehendes Pixelmännchen mehr ehrliche Botschaften senden kann als ein überanimierter, fotorealistischer Protagonist aus der Neuzeit …

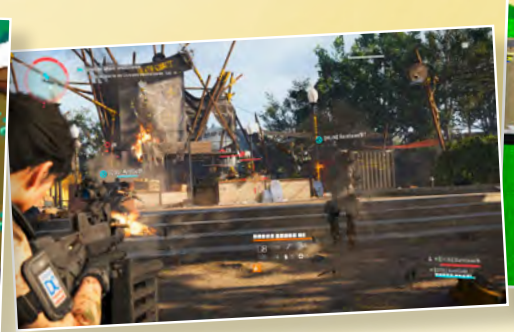
Andi Hammerl

Hallo Hannes!
Ich verstehe die heutige Zocker-Welt nicht mehr. Soziale Netzwerke, Onlinegaming und ich. Oder einfach: Bin ich mittlerweile zu alt zum Zocken? Ich sage es

jetzt mal rundheraus, ich zähle zur Gruppe Ü40 und bin seit über 30 Jahren Zocker, auf so ziemlich allen gängigen Systemen. Allerdings stelle ich in den letzten Jahren immer häufiger fest, dass ich wohl nicht mehr viel mit anderen Zockern gemeinsam habe, was mich zu einigen Fragen bringt, die ich mir immer wieder stelle. Warum hat sich die Zocker-Welt von damals um mich so verändert? Ich frage mich mittlerweile ernsthaft, wann es angefangen hat, dass ein Spiel nicht mehr als gut zählt, wenn es keine Full-HD-/4K-Grafik hat? Ich lese immer wieder in verschiedenen Gruppen Kommentare wie „Scheiß Spiel, schau dir einfach mal die Grafik an!“, „Die Darstellung der Figuren ist ja sowas von schlecht!“… und ehrlich gesagt verstehe ich solche Reaktionen nicht mehr. Grafik ist wunderschön, wenn sie zum Titel passend ist. Was ich damit meine ist: Gute Grafik macht noch lange kein gutes Spiel. Da gehört wesentlich mehr dazu. Ich möchte da mal ein paar Beispiele nennen. The Legend of Zelda: Breath oft he Wild: Grafik gut, zwar etwas verschwommen, aber insgesamt ein absolut geiles Game. Es gibt so viel zu tun und zu sehen, das Gameplay wurde definitiv verbessert und trotzdem hat es seine kleinen Macken. Dieses Spiel konnte mich immerhin für 245 Stunden begeistern. Horizon: Zero Dawn (PS4): Insgesamt ein Top-Spiel, geile Grafik, tolle Geschichte, die mich richtig mitgenommen hat und super Gameplay. Es waren einfach unbeschreibliche 120 Stunden. Piczle Lines DX/Piczle Lines DX 500 und weitere Puzzles (Switch): Grafik quasi nicht vorhanden, aber das Gameplay hat mich so begeistert, dass ich, beide Teile zusammengenommen, mittlerweile 385 Stunden damit verbracht habe. GTA 5 (PS4): sieht echt gut aus, kann mich persönlich aber eben nicht begeistern. Trotzdem probiere ich immer wieder gerne auch solche Spiele aus. Mass Effect Andromeda (PS4): Grafik gut, trotz einiger Macken, die Animationen könnten besser sein, hat einige Bugs und trotzdem finde ich es richtig gut. Was ich damit sagen möchte, ich finde es schade, dass viele Spiele keine Chance haben, weil sich gleich über die Grafik beschwert wird. Es ist aber nicht die Grafik alleine, die zählt, sondern das Gesamtpaket und die persönlichen Interessen des jeweiligen Spielers. Soziale Netzwerke und Onlinegaming … Sorry Leute, aber das, was in vielen sozialen Netzwerken abgeht, ist echt nicht mehr schön und da will ich auch nicht viel dazu sagen. Nur so viel, ich finde es echt mies, wie in vielen Fällen miteinander umgegangen wird. Es stellt jemand eine Frage zu einem Spiel und es fallen in den Kommentaren Beleidigungen und die Leute werden als doof hingestellt. Wenn jemand eine Frage stellt, beantwortet sie einfach höflich oder ignoriert sie. Alles andere geht gar nicht. Vom Onlinegaming und Levelbaukästen habe ich mich mittlerweile fast komplett verabschiedet. Das hat verschiedene Gründe. Es gibt Spiele, die ich wirklich gerne spiele und die eigentlich auf Onlinegaming ausgelegt sind, wie zum Beispiel Anthem oder The Division 1 & 2 (beide PS4). Allerdings kann ich anscheinend nicht spielen, das denke ich mir zumindest, wenn ich versuche, Anthem zu zocken. Da wird man per Zufall mit anderen in einen Squad gesteckt, das Spiel beginnt, und der Rest meines Squads ist verschwunden. Ernsthaft, das ist ein Lootshooter, kommt von Loot, das man sammeln sollte, weil man es für Ausrüstung und so weiter braucht. Aber alle rushen da nur durch. Kein Umsehen, nach Loot suchen oder sowas. Nö, einfach losrennen, ballern und fertig. Ähnlich ist es auch bei The Division, wobei da noch dazukommt, dass man gleich als Noob abgestempelt wird, wenn man nicht direkt hinterherrennt. Was Levelbaukästen betrifft, geht es mir mittlerweile ziemlich auf die Nerven, dass es nur noch zählt, ein richtiges Hardcorelevel zu erstellen. Leute die normale Levels hochladen, mit denen man sich amüsieren kann, ohne, dass man ständig draufgeht, bekommen keine Likes, sondern nur dumme Kommentare, dass es zu leicht oder langweilig wäre. Ich finde, dass durch die hohe Anzahl der Hardcorelevels Super Mario Maker zum Beispiel nicht mehr spielbar ist für Durchschnittsspieler. Und anscheinend ist das alles, was zählt. Spielspaß ade, Frust hallo. Früher war das alles noch komplett anders. Damals haben mir Multiplayerspiele wesentlich besser gefallen. Man hat sich getroffen, hat miteinander einen Funracer wie Mario Kart und Supersonic Racers (PS1) oder Shooter wie einen Bond-Shooter (N64) und Rainbow Six (N64) gespielt und hatte seinen Spaß. Man hat sich dabei nicht mit Ausdrücken beschimpft und auf seine Teamkameraden gewartet. Das vermisse ich irgendwie. Das soll jetzt aber auch nicht heißen, dass alle so sind. Es gibt auch wirklich tolle Gruppen mit sehr netten Spielern. Ich komme nur viel zu selten dazu, regelmäßig zu spielen, weswegen mir der Anschluss an solche Gruppen fehlt. Ein Punkt, der mich persönlich auch immer wieder beschäftigt und der mich zu einer für mich wichtigen Frage bringt, ist mein Umfeld. Ich bin wie anfangs erwähnt Ü40. Ich habe Kinder, die definitiv vor dem Zocken Priorität genießen. Ich habe eine Frau, die mich zwar so kennengelernt hat, aber trotzdem nichts mit Videospielen anfangen kann (uuuh, diese Blicke immer). Und ich arbeite im Schichtdienst. Alles Dinge, die mein Zockerleben beeinflussen. Deswegen frage ich mich immer wieder: Liegt es daran, dass ich mit vielen Spielern nicht mehr viel gemeinsam habe, vielleicht auch etwas überempfindlich bin, oder bin ich einfach mittlerweile zu alt zum Zocken? Wie auch immer, ich werde es trotzdem nicht aufgeben, weil es einfach ein zu geiles Hobby ist. Allen, die sich direkt angesprochen fühlen von meinen Meinungen, möchte ich mit auf den Weg geben: Denkt einfach mal über meine Worte nach. Außerdem wünsche ich allen, also wirklich allen, noch viel Spaß beim Zocken und bleibt gesund. Mit freundlichen Grüßen,

Ralf Simon

Wie sieht es bei euch aus? Welche Retro-Erinnerungen sind euch bis heute im Kopf geblieben? Lasst mich und die Leser daran teilhaben! Schickt mir dazu eine Mail an johannes.gehrling@computec.de – ich liebe Retro nämlich über alles! Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name eventuell in einer der kommenden N-ZONE-Ausgaben abgedruckt wird.



DIE REDAKTIONSSCHATZ-VERLOSUNG (TEIL 4)

PERSONA-PAKET

Redaktionsschatz Nummer vier ist gerade erst bei uns eingetroffen – Koch Media hat uns mit einem Fan-Paket zu Persona 5 Strikers beglückt! Wir wollen nur zu gerne die Freude an einen Liebhaber der Serie weitergeben. Enthalten sind eine Stoffmaske mit Mona-Druck, eine Packung der japanischen Kult-Süßigkeit Pocky, ein Mehrwegkaffeebecher, aus Japan importierte Kaffeebohnen sowie ein Rezept für das leckere Curry aus dem Café Leblanc! Auch die bedruckte Verpackung ist sehr schick und kann zur Aufbewahrung weiterverwendet werden. Wir haben nur den äußeren Karton geöffnet, um ein Bild des Inhalts anzufertigen, die Hülle ist unbeschädigt, inklusive Dekoschleife. Bitte beachtet: Das Spiel ist nicht enthalten!

Um an der Verlosung teilzunehmen, schickt ihr einfach eine Mail mit dem Betreff „Persona“ an katharina.pache@computec.de. Der Gewinner wird per Zufall ausgelost, Einsendeschluss ist Montag, der 05. April 2021. Wir wünschen viel Glück!

Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Alle Teilnehmer des Gewinnspiels erklären sich zudem damit einverstanden, dass ihre Namee in der N-ZONE abgedruckt werden können.

DER GEWINNER UNSERER REDAKTIONSSCHATZ-VERLOSUNG (TEIL 3)

Ein herzlicher Glückwunsch geht an Manfred Hofmann, der bei der zufälligen Ziehung aus dem Postfach als Gewinner für den Mariocopter bestimmt wurde. Wir wünschen viel Spaß mit dem Gerät, das auf dem kürzesten Weg in Richtung Gewinner düst – wir verlassen uns dabei aber ganz üblich auf die Post, anstatt den Mariocopter selbst vorbeizufliegen. Allen Lesern danke wir herzlich für die rege Teilnahme und drücken die Daumen für das aktuelle und die nächsten Gewinnspiele!

Wir gratulieren!

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Welches Spiel suchen wir wohl diesmal?

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erratet, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Ein neuer Monat, ein neues Cover-Raten! Kleine Hintergrundinformation an dieser Stelle: Normalerweise kümmert sich Johannes um die Community-Seiten und somit auch um das allmonatliche N-ZONE-Cover-Raten, allerdings fiel er Anfang des Jahres für einige Zeit aus und Katha übernahm diese Aufgabe im letzten Heft. Konntet ihr den Cover-Ausschnitt der letzten Ausgabe also nicht erkennen, dann richtet eure wütenden Kommentare und Mails bitte an sie. Johannes sagt herzlichst danke! Nun aber zum von Katha erwählten Ausschnitt: Der stammte selbstverständlich vom Nintendo-64-Klassiker Snowboard Kids, der 1997 erstmals veröffentlicht wurde, 1999 folgte sogar ein zweiter Teil für die gleiche Nintendo-Konsole. **André Möller** wurde von uns als glücklicher Gewinner per Zufall auserkoren. Wir wünschen dir ganz viel Spaß und Freude mit dem Überraschungspaket und danken auch allen anderen Teilnehmern für die rege Teilnahme! Neben André haben das Cover außerdem richtig erkannt:

Marc-Philip Junge, Andi Hammerl, Tobias Jasper, Sandy Kirsten, René Fischermann, Michael Hördt, Rafael Dylong, Sönke Biel, Mathias Müller, Jonas Girod, Christopher Kühn, Sonja Lassandro, Giuliano Lassandro, Maximilian Franke, Michael Fritzmann aka RealHeffer, Andreas Walluschnig, Manuel Coumont, Marlon Böthling, Werner Linzmeier, Daniel Sonnenschein, Elvis Allert, Christoph Gratzer, Dominik Walser, Stefanie Penk, Stefan Stelzer, Christopher Weiher, Dexter Schlossnagel, Angelas Schlossnagel, Manuel Wolf, Manuel Greindl, Eike Schiejok, Patrick Kotyla, Nils Bülter, Florian Blüm, Dennis Walytek, Marcel Molter, Cara Peschl, Sebastian Danck, Mika Walter, Patrick Ebnöther und Niels Michalowski.

Schickt uns eure Antwort bis zum **04. April 2021** an johannes.gehrling@computec.de! Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden abgedruckt. Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter, der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Die Teilnehmer erklären sich damit einverstanden, dass ihre Namen abgedruckt werden.

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 03/2021 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!

• Ein neuer Monat – ein neuer Bockmist! Den ersten Patzer der letzten Ausgabe findet ihr auf Seite 7 bei den News, genauer gesagt bei der Meldung zu den Gerüchten um Neuauflagen von Pokémon Diamant und Perle. Die Gerüchte haben sich mittlerweile übrigens bewahrheitet! Doch zurück zum Patzer: In der Newsmeldung heißt es, der Pokémon Day würde am 25. Februar stattfinden, richtig ist allerdings der 27. Februar, denn an diesem Tag erschien im Jahr 1996 die allererste Pokémon-Generation in Japan. Angekündigt wurden die Neuauflagen übrigens weder am Pokémon Day (27. Februar) noch am falschen Datum (25. Februar), sondern am 26. Februar 2021. Ganz schön verwirrend, was? Einen kühlen Kopf bewahren konnte aber Andi Hammerl – vielen Dank für den Hinweis!

• Der gute Andi hat noch einen weiteren Fehler entdeckt, Markus und Maja ist dieser Patzer ebenfalls aufgefallen. Daher an dieser Stelle bereits ein herzliches Dankeschön euch Dreien für die Aufmerksamkeit und das Mitteilen! Auf Seite 49, beim Test von Super Mario 3D World + Bowser's Fury für die Switch, wie die unter Nintendo-Fans wohlbekannte Rosalina fälschlicherweise als „Rosaria" bezeichnet – was für ein Fauxpas! Verantwortlich dafür ist Praktikant Stefan, der als Strafe einhundertmal Rosalina mit staubtrockener Kreide an die Tafel schreiben musste.

• Ein kleiner Buchstabendreher hat sich derweil auf Seite 81 eingeschlichen, und zwar bei Kathas Retro-Beitrag zu Harry Potter und der Stein der Weisen für den Game Boy Color. An einer Stelle schreibt sie nämlich von "Quidditch-Macthes", richtig wäre selbstverständlich Quidditch-MATCHES gewesen. Erneut geht unser Dankeschön an den aufmerksamen Andi Hammerl!

• Und noch ein Vertipper, nur wenige Seiten weiter bei den Leserbriefen auf Seite 92. In der Antwort zu Andi Hammerls Beitrag schreibt Johannes vom "Früling" statt Frühling. Und wem ist das wohl aufgefallen? Richtig, selbstverständlich dem Andi selbst; und abermals vielen Dank!

• Ganz kurz zum Schluss: Aufgrund der unglaublich großen Zahl an Einsendungen zum Cover-Raten, sind uns letztes Mal ein paar Namen durchgeflutscht. Wir bitten, dies zu entschuldigen!

Habt ihr einen Fehler in einer der letzten paar N-ZONE-Ausgaben entdeckt? Sendet uns sehr gerne eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de!

Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der kommenden N-ZONE-Ausgabe abgedruckt wird.

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

KarpavOli hat uns erneut mit wunderbaren Kunstwerken beglückt – wir sagen ein herzliches Dankeschön!

KUNSTVOLL

Liebes N-ZONE-Team,

nochmals vielen Dank dafür, dass ihr meine bisherigen Pokémon-Zeichnungen abgedruckt habt. Auch in Zukunft möchte ich euch gerne welche davon zukommen lassen. Für dieses Mal habe ich mich allerdings dazu entschieden, ein paar meiner Animal-Crossing-Werke zu präsentieren. Ich hoffe, euch und den Lesern gefallen diese ebenfalls! Zu den einzelnen Bildern schreibe ich erneut ein wenig. Zu Emilie: Man wird sofort merken, dass das ein Pocket-Camp-Motiv ist! Das habe ich zur Überbrückung bis New Horizons sehr intensiv gespielt und finde viele der Gegenstände total ansprechend, besonders eben das Zelt. Also musste ich einen niedlichen Bewohner in dieser niedlichen Kulisse mit viel Farbenpracht umsetzen! Zu Bella: Das Bild wird euch etwas seltsam vorkommen, denn es ist eine der wenigen Aquarell-Illustrationen von mir. Ich hatte aber spontan Lust darauf und wollte etwas zur Halloween-Saison zeichnen. Da kam mir Bella gerade recht, denn sie hebt sich mit ihrem Weiß so schön ab und trotzdem passt das Totenkopf-Shirt zur Szene. Zu K.K.: Diesen streunenden Hund kannte ich nur in diesem Aufzug, da ich erst seit New Leaf die Reihe spiele. Was habe ich mich erschreckt, als er auf einmal splitternackt im Café saß! Ich finde ihn gerade mit der Brille total cool, daher habt ihr ihn hier an seiner Gitarre zuppelnd in seiner New-Leaf/Welcome-Amiibo-Kleidung. Der Hintergrund sollte verträumt wirken, daher ist er eher pink. Zu Zenobi: Hallo, Lieblingsnachbarin! Zenobi ist, neben dem Zebra Zara, mein Ein und Alles. Eine Stadt ohne die beiden ist unvorstellbar! Sie war der erste Bewohner, von dem ich eine Amiibo-Karte erhalten habe und der erste Bewohner, der auf meine Insel gezogen ist und mir tatsächlich ein Malset geschenkt hatte. Wusstet ihr, dass ihr Traumberuf Illustratorin ist? Tja, wir sind eben füreinander bestimmt. Aus diesem Grund gibt es auch eine Karte von uns beiden. Zu Resetti: Alle hassen ihn, doch er ist mein absoluter

N-ZONE-Leserin Rebekka ist nicht nur leidenschaftlicher Nintendo-Fan, sondern hat auch eine Vorliebe für die Produkte der Nintendo-Lego-Kooperation, wie dieser Schnappschuss eindrücklich unter Beweis stellt!

Liebling in Animal Crossing. Ich habe ihn sogar auf der Switch als Profilbild. Während ein Großteil der Spielerschaft sich einen Spaß draus macht, ihn zur Weißglut zu bringen, halte ich mich an die einfache Regel, das Spiel vorher immer zu speichern. Sein Arbeitsplatz ist bei mir neben ein paar hübschen Blumen am Wegesrand angelegt und da er in dieser Version keinen Stress hat, weiß ich, dass er heimlich das Leben in meiner Stadt sehr genießt – und da hat dieses Motiv einfach wunderbar gepasst. Zu Moritz: Ich fand es immer so süß, wie Moritz dort in seinem Regenmäntelchen bei einem Schauer brav die Stellung hielt. Da ich sowieso Lust hatte, etwas mit Regen zu malen, war diese Szene als Motiv einfach nur passend. Ich habe ihm allerdings einen warmen Kaffee in die Hand gedrückt. Liebe Grüße wünscht eure Leserin,

Karpav0li!

N-ZONE: Liebe Karpav0li, vielen herzlichen Dank für deine wunderbaren kunstvollen Zeichnungen! Es ist uns immer wieder eine Freude und Ehre, deine atemberaubenden Werke hier abzudrucken – daher haben wir dir zu danken! Sicherlich können sich auch viele Animal-Crossing-Fans unter unseren Leserinnen und Lesern daran erfreuen, wir tun's auf jeden Fall, ganz unabhängig unserer Leidenschaft für die Nintendo-Reihe. Wir freuen uns jetzt schon auf deine nächste Einsendung mit hoffentlich wieder so tollen Kunstwerken! :-)

LEGO

Hallo liebes N-ZONE-Team!
Ich bin Rebekka, 39 Jahre jung und möchte mich hiermit auch mal zu Wort melden. Als erstes: das N-ZONE-Magazin ist immer top; ich lese es, seit es das offizielle Club-Nintendo-Magazin nicht mehr gibt. Eine der faszinierendsten Sachen der letzten Zeit für mich ist die Kooperation zwischen Lego und Nintendo. Ich bin ja von beidem der totale Fan. Dass es seit Mitte des letzten Jahres Spielsets rund um Mario gibt, finde ich saucool. Diese Sets fühlen sich für mich wie Super Mario Maker in Spielzeugform an. Level ausdenken, dann aufbauen, Mario zum Leben erwecken und mit ihm das erbaute Level erspielen – wunderbar. Oder aber den Levelaufbau modifizieren, um die schnellstmögliche Zeit herauszuholen. Dass es in meinem Zockerzimmer neben vielen Nintendo-Videospielen nun auch alle bisher erschienen Lego-Mario-Sets gibt, ist für mich demnach sowas von klar. Nur gut, dass mein verständnisvoller Ehemann mich mit Videospielen und Lego schon kennen – und lieben – gelernt hat. Liebe Grüße,

Rebekka Sift

N-ZONE: : Hallo Rebekka! Und herzlichen Dank für deinen Beitrag sowie das Bild. Es freut uns, zu sehen, dass du nicht nur so viel Spaß mit Videospielen und Nintendo generell hast, sondern auch mit den Legosets mit Super Mario und Co. Auch wir waren bei der Ankündigung damals gleich ziemlich angetan, vor allem das NES-Set ist wirklich beeindruckend. Und macht sich auch wirklich gut als Hingucker in der Sammlung, vom Spaß beim Zusammenbauen des Sets mal ganz zu schweigen! Wir wünschen dir weiterhin viel Spaß und hoffen, dass noch viele weitere Produkte aus dieser Kooperation zwischen Nintendo und Lego entspringen, mit denen du sowie die vielen anderen Fans ganz viel Spaß haben werden! :-D

ZELDA

Guten Tag, liebes Team der N-ZONE!
Heute zeige ich euch meine Sammlung von N-ZONE-Ausgaben mit Zelda- oder Zelda-Spin-off-Covern. Ich bin Leser seit der ersten Ausgabe, habe aber damals alle Ausgaben wieder verkauft und mich erst seit meinem Abo darauf konzentriert, alle Exemplare mit Zelda-Cover für meine generelle Zelda-Kollektion zu sammeln. Verkaufen werde ich die neueren anderen Ausgaben seit dem Abo auch nicht mehr, da ich es doch sehr cool finde, in der Vergangenheit zu lesen und außerdem habe ich ja in einigen Ausgaben schon diverse Gastauftritte gehabt. Meine Lieblings-Ausgaben sind übrigens die sechs vom zweiten Foto, wohl auch wegen des Nostalgiebonus. Alle Zeitschriften sind noch komplett mit allen Extras. Besonders cool finde ich die unbenutzten Zelda-N64-Sticker und den "Doorhanger". Ich hoffe, es kom-

Stephie Morgenroth hat ein Kinderfoto von Baby-Mario und Yoshi gezeichnet. Die Mütze ist hierbei in einer "Cool-Edition" zu sehen. Sehr schön!

N-ZONE-Leser Renke ist ein besoners großer Fan von The Legend of Zelda. Der beste Beweis? Seine beeindruckende Sammlung von N-ZONE-Ausgaben mit Zelda-Motiven auf dem Cover – mitunter richtig alte!

men noch viele weitere tolle Ausgaben mit Zelda-Theme-Cover. Liebe Grüße,

Renke Kuiper

N-ZONE: Hallo lieber Renke, auch dir ein herzliches Dankeschön für deinen Beitrag sowie die Bilder deiner N-ZONE-Sammlung mit Zelda-Themen aus dem Cover! Einmal so vor Augen geführt zu bekommen, auf wie vielen Titelbildern tatsächlich Zelda einen Platz einnimmt, ist schon irgendwie beeindruckend. Klar, The Legend of Zelda ist ohne Frage eine der größten, wichtigsten, bekanntesten, erfolgreichsten Serien der Japaner, aber trotzdem: So geballt macht das doch nochmal einen anderen Eindruck! Dass noch viele Ausgaben mit Zelda-Cover kommen … nun, wir wollen nicht zu viel versprechen, aber davon kannst du natürlich ausgehen! :-D

ZEICHNUNG

Hallo Johannes!

Da das 35. Jubiläum von Zelda ansteht, habe ich mir erlaubt, eine Zeichnung von Link zu erstellen, für euch und die Community. Ich habe bewusst den Cartoon-Stil gewählt, da mir der am Besten gefällt. Ich hoffe, die Zeichnung, gezeichnet mit Tusche und Buntstift, gefällt euch. Macht weiter so mit der N-ZONE, sie ist kreativ und so aktuell wie machbar. Liebe Grüße aus Österreich,

Andreas

JOHANNES: Lieber Andreas, auch dir möchte ich sehr herzlich für deinen Beitrag sowie die Zeichnung danken. Wir drucken dein Werk mit Freuden hier ab – alles im Sinne des großen Zelda-Jubiläums!

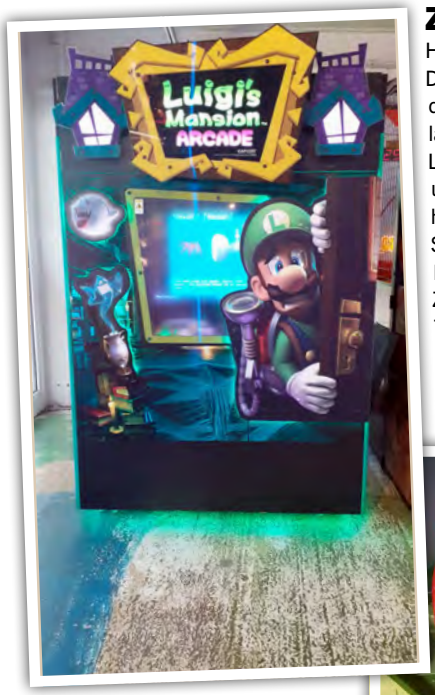
WICHTELN

Liebes N-ZONE-Team,

TenshiHikaru mal wieder hier. Ich schreibe euch heute, weil ich mich gerne ganz herzlich bei Andi Hammerl bedanken möchte. Auch ich habe bei der Wichtel-Aktion, die in der N-ZONE abgedruckt wurde, mitgemacht. :-) Mein Geschenk war auf dem Bild mit Pikachu, Feelinara und den Pokemon-Karten zu sehen. Leider hatte ich bei der Aktion etwas weniger Glück, da mit meinem Wichtel etwas schief gegangen ist. Andi hat die ganze Aktion organisiert, betreut und sich das Ganze auch sehr zu Herzen genommen. Daraufhin hat Andi, aus eigener Tasche, einen eShop-Gutschein besorgt und mir als "neuer" Wichtel geschenkt. Ich finde diese Geste unglaublich toll von ihm. Er steckt sein ganzes Herzblut in Children of Wifi! Ohne ihn würde ein großer Teil in der Community fehlen. PS: Ihr seid natürlich ebenfalls ganz wunderbar. ;-) Das ist aber sowieso klar, nicht umsonst lese ich euch schon sehr viele Jahre! Liebe Grüße,

TenshiHikaru

N-ZONE: Hallo TenshiHikaru, lieben Dank für deinen Beitrag. Und lieben Dank auch dafür, dass du dem Andi hiermit sicherlich eine große Freude machst! Daher wollen wir gar nicht allzu viele weitere Worte verlieren, sondern deine Zeilen einfach nur für sich selbst sprechen lassen. Eine wirklich tolle Wichtel-Aktion!



Otto Kurucz weist uns darauf hin, dass es Nintendo-Arcade-Automaten sehr wohl in Deutschland gibt!

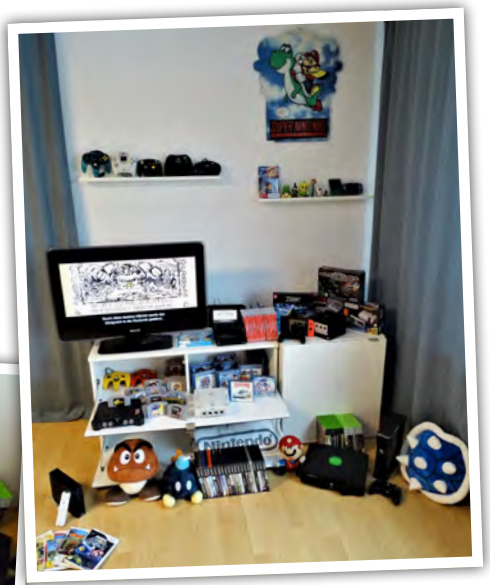
N-ZONE-Leser Ewald Hojesky aus Wien gewährt auch diesen Monat wieder einen Einblick in seine kunstvollen Verschönerungen im Nintendo-Look.

ARCADE

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich schreibe euch diese Mail, da ich ein bestimmtes Mysterium aufklären will, das schon oft in eurem Magazin behandelt wurde. Dabei handelt es sich um die Luigi's-Mansion-Arcade-Maschine. Von dieser war schon öfter in alten Heften die Rede (also während den Wii-U-Zeiten, die für viele schon längst vergangene Tage sind). Hierbei habt ihr berichtet, dass es diesen Automaten nur in Japan und Amerika oder auf speziellen Kreuzfahrtschiffen gäbe. Doch ich habe eine solche Maschine auch hierzulande im (hoffentlich ein wenig bekannten) Heide-Park gefunden. Der Automat steht dort in der Arcade und wartet nur darauf, gespielt zu werden. Und nach längerem Ausprobieren kann ich sagen, dass es echt Spaß macht, obwohl es kein vollwertiges Luigi's Mansion ist, sondern eher wie ein Shooter und ein echter Münzenfresser, der süchtig macht. Ich empfehle jeden, der in Zukunft mal in der Nähe des Parks ist, ihn zu besuchen. Nicht nur wegen der coolen Arcade-Hallen, in der sogar ein Mario-Kart-Automat steht, sondern auch wegen der tollen Atmosphäre im ganzen Freizeitpark und der ganzen tollen Fahrgeschäfte. Mit freundlichen Grüßen,

Otto Kurucz

N-ZONE: Lieber Otto, vielen lieben Dank! Das war uns tatsächlich nicht bewusst, dass es solche Automaten auch in Deutschland gibt. Vielen Dank für deine Recherche und dass du uns deinen Fund in Wort und Bild mitteilst. Wenn das mal keine gute Werbung für den Freizeitpark ist. Wer weiß, vielleicht verschlägt es einen von uns irgendwann mal dorthin. Sollte das der Fall sein, schauen wir uns die Nintendo-Automaten auf jeden Fall einmal selbst an! :-D



Hier gewährt uns Andreas Lustig einen Einblick in sein Gamer-Reich. Mit ganz viel Nintendo!

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de
ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit Einsendung von Leserbriefen erklären sich Absender damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

NINTENDO DIRECT

HAT SICH DAS LANGE WARTEN GELOHNT?

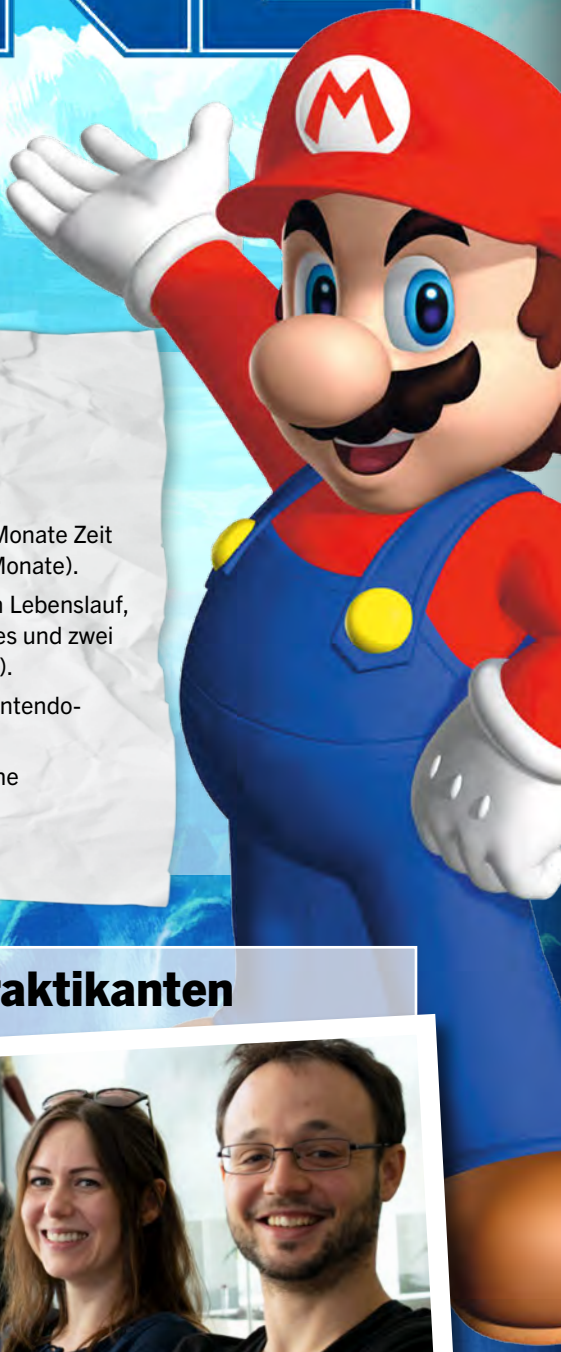
Manchmal kommen sie wieder, und dann sind die Erwartungen an sie natürlich sehr hoch, vor allem, wenn so viel Zeit verstrichen ist. Wovon wir reden? Natürlich von der neuen Nintendo Direct!

LUKAS: Nun, Johannes, da sind wir wieder – und nicht nur wir, auch die Nintendo Directs sind zurückgekehrt! Oder, um genau zu sein: EINE Nintendo Direct. Wie es in Zukunft aussehen wird, ob das Format nun „wieder da" ist, bleibt abzuwarten. Aber ich schweife ab. Am 17. Februar zeigte Nintendo nach fast anderthalbjähriger Absenz eine neue Ausgabe des Formats. Klar, dazwischen gab es Spezial-Directs, Partner-Directs und Indie-Showcases, aber das „große" Ding glänzte durch Abwesenheit. Und dann die triumphale Rückkehr mit gleich satten 50 Minuten Neuankündigungsschwall, oh yeah, Baby! Nun, so zumindest hatte ich mir die Show erhofft. Vielleicht waren meine Erwartungen durch die lange Wartezeit zu hoch gesetzt (waren sie bestimmt, enttäuschende Directs sind ja wirklich keine neue Erfindung), aber nach diesem 50 Minuten blieb ich dann doch ganz schön ernüchtert zurück. Wo war Breath of the Wild? Was ist mit Metroid Prime 4? Bayonetta 3? Einem Nachfolger zu Super Mario Odyssey? Dem mysteriösen anderen Projekt aus dem Hause Retro Studios neben Metroid Prime 4? Was ist mit den großen Feierlichkeiten anlässlich des 35. Jubiläums von The Legend of Zelda? All das und noch viel mehr hat mir gefehlt. Ich habe sicher nicht erwartet, dass alle meine Wünsche Wahrheit werden, aber zumindest ein paar davon, die wirklich realistischen. Ok, all was not bad und zum Beispiel Mario Golf: Super Rush, das Remake von Zelda: Skyward Sword samt Knopfsteuerung und Project Triangle Strategy waren schon cool, ebenso Splatoon 3 für die Leute, die's stark interessiert (da zähle ich mich nicht komplett dazu). Aber sonst? Zumindest ein, zwei Knaller hätte es gebraucht, stattdessen gab es Masse statt Klasse. Das Jahr 2021 ist gefüllt, aber nicht mit sonderlich interessantem Zeug. Da hatte die Pokémon-Show einige Tage später viel mehr zu bieten!

JOHANNES: Nun, lieber Lukas, du hast das Dilemma ja schon sehr trefflich beschrieben. Auch ich habe mich natürlich sehr über die erste „richtige" Direct seit viel zu langer Zeit gefreut. Die lief ja zu deutscher Zeit erst um 23 Uhr, also hab ich sie am nächsten Morgen gleich nach dem Aufstehen als allererstes geschaut. Und eigentlich hätte ich mich danach gleich wieder ins Bett legen können, denn wie auch du war ich dann doch eher gelangweilt von der Präsentation. Also nicht von der Direct selbst, die Aufbruchsstimmung, die Nintendo in solchen Shows zu vermitteln versucht, kam durchaus bei mir an. Unterm Strich blieb nach 50 Minuten allerdings kein einziges Spiel, dem ich nun sehnsüchtig entgegenfiebere. Fall Guys wünsche ich mir schon lange für die Switch, habe ich aber in der Zwischenzeit schon für die PS4 gekauft. Skyward Sword HD ist ein Zelda, das ich im Original nie gespielt habe, und insofern für mich persönlich neu; allerdings gefällt mir die Optik so gar nicht und ich weiß nicht, ob mir dieser alte Serienteil, der für mich mit keinerlei Nostalgie-Bonus verbunden ist, in einer Welt nach Breath of the Wild noch wirklich gefallen kann. Bezüglich Breath of the Wild 2 wurden wir leider nur vertröstet, zu Metroid Prime 4 oder einem anderen Metroid-Titel gab es gar nix, Nintendo-64-Spiele für Nintendo Switch Online wurden ebenso wenig angekündigt. Persönlich warte ich ebenfalls schon lange auf Meisterdetektiv Pikachu sowie Yo-kai Watch für die Switch, auch hierzu keinerlei Infos in der neuen Direct. Diese Liste ließe sich noch lange, viel zu lange so weiterführen. Nichtsdestotrotz hat die Präsentation Spaß gemacht und einige Titel sehen wirklich interessant aus, beispielsweise Ultimate Knockout. Aber für's nächste Mal darf es dann ruhig etwas mehr sein!

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2021 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!



DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Johannes, Lukas oder N-ZONE-Chefin Katharina – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich doch bei uns für ein Praktikum!

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

bewerbungen@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH • Stichwort: Bewerbung
Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Straße 83 • 90762 Fürth

AUSGABE 05/2021

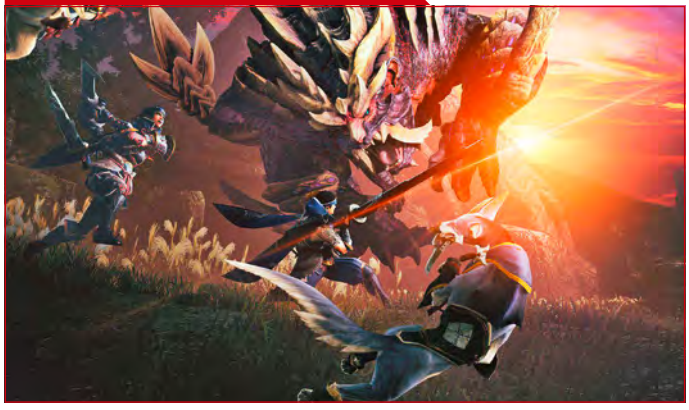
ab 21.04.21 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

NEW POKÉMON SNAP (Vorschau)

Es wird Zeit für neue Informationen, schließlich soll New Pokémon Snap noch in diesem Frühjahr erscheinen. Nächste Ausgabe wissen wir hoffentlich mehr!

MONSTER HUNTER RISE (Test)



Nächsten Monat kündigen sich einige hochkarätige Switch-Spiele an, an vorderster Front der neue Teil der beliebten Monster-Hunter-Serie. Wir liefern den Test!

NINTENDO-GAMES, DIE MAN GESPIELT HABEN SOLLTE (Magazin)

Wir stellen die wichtigsten sowie besten Klassiker und Meilensteine der Nintendo-Geschichte vor und verraten, wieso ihr sie unbedingt spielen solltet!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC

marquard group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiterin (V.i.S.d.P.) Katharina Pache, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift.
Redaktion Johannes Gehrling, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe Alexander Bernhardt, Benjamin Kegel, Felix Schütz, Jonas Höger, Paula Sprödefeld, Stefan Wilhelm, Yannik Cunha
Layout Sandra Wendorf (Ltg.), Matthias Schöffel
Layoutkoordination Alexandra Böhm
Titelgestaltung Sandra Wendorf
Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid

www.n-zone.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion Lukas Schmid (Ltg.), Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin
Digital Director Simon Fistrich
Business Development Christian Bol, Viktor Eippert (Project Manager)
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Henning Jost, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director
Jens-Ole Quiel, Tel.: +49 911 2872-253;
jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair, Tel.: +49 911 2872-144;
alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser, Tel.: +49 911 2872-254;
bernhard.nusser@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Produktmanagement
Aykut Arik

E-Commerce & Affiliate
Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Frank Stöwer

Creation & Services
Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten

Corporate Sales & Publishing
Corporate Sales & Publishing Dirk Gooding (Head of Corporate Sales), Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg
Tel.: +49 40 468 567-100
www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition
Franziska Behme, Annett Heinze, anzeigen@computec.de

Datenübertragung
via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 33 (01/2020)

Abonnement – http://shop.n-zone.de
Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer.
Post-Adresse:
Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland
Ansprechpartner für Reklamationen ist das Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
*(€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)
Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00, Österreich: € 57,50, Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739

Vertrieb: DMV Der Medienvertrieb GmbH & Co. KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg, Internet: dermedienvertrieb.de

Druck: IPRESS CENTER Central Europe Plc., Nádas st. 8.; H-2600 Vác, Ungarn

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

marquard group

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE
Marquard Media Polska:
CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, SHOPPIEGO, ZEBERKA.PL
Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, SHOPPIEGO, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

UNSTRESSIGER GEHT'S NICHT!

N-ZONE-ABO? DESWEGEN!

- COOLE PRÄMIEN
- MEGA PREISVORTEILE
- KOSTENLOSE ZUSTELLUNG PER POST
- PÜNKTLICH & AKTUELL
- KEINE AUSGABE VERPASSEN

SHOP.N-ZONE.DE

NINTENDO SWITCH

CAN'T DRIVE THIS

EIN SPIELER FÄHRT.
EINER BAUT DIE STRECKE.
GLEICHZEITIG.

JETZT IM
NINTENDO eSHOP

BIS ZU 4 SPIELER
SPLITSCREEN

AB 19.3. ERHÄLTLICH

GIBT'S AUCH AUF

STEAM · PS4 · PS5 · XBOX ONE

VON PIXEL MANIACS MIT UNTERSTÜTZUNG VOM FFF Bayern

Nintendo Switch is a trademark of Nintendo.